BEEP! POWERFUL MEGA-MAGAZINE

1990 JULY 7月号 SOFT BANK MONTHLY

MEGADRIVE

ビープ! メガドライブ

480 YEN

1990年7月1日発行
(毎月1回1日発行)
第6巻6号通巻67号



そろそろ「うるさい、雰囲気がよくない」
ゲームセンターにさよならしよう!

特集 ゲームセンター改造計画

総額200万円相当
ブランズウィック
ゲームアイデア
大募集!

ゲーム業界リクルート大作戦

もうすぐリクルートの夏がやってくる。
ゲーム業界志望の諸君、準備は大丈夫?

熱血メガドライブ宣言 ナムコ、金子製作所

サンダーフォースIII
フェリオス
大旋風
ムーンウォーカー
バットマン

特別付録 ★★★★ BEEP! メガドライブHALF YEARカレンダー





あっぱれ！実業王!?

山あり、谷あり、試練あり。億万長者めざして、いざ進め！

5,500円(標準小売価格)7月発売予定

スーパーモナコGP™

美しい風景の中で展開するエキサイティングなF-1レース！

6,000円(標準小売価格)7月発売予定

話題を独占した名作や傑作が、もうすぐメガドライブカートリッジに続々登場。16ビットのハイパワーが君へ放つ新たなるメッセージは、エキサイティングなニューゲームの世界だ。

16ビット・ゲームワールドへ





サイバーボール™

激突するロボット軍団。パワフル・アメリカンフットボールの決定版！

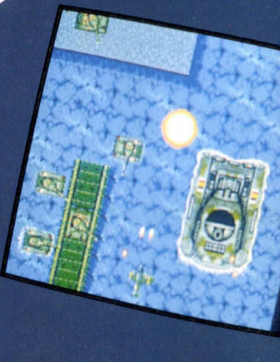
6,000円 モデム対応(標準小売価格)7月発売予定



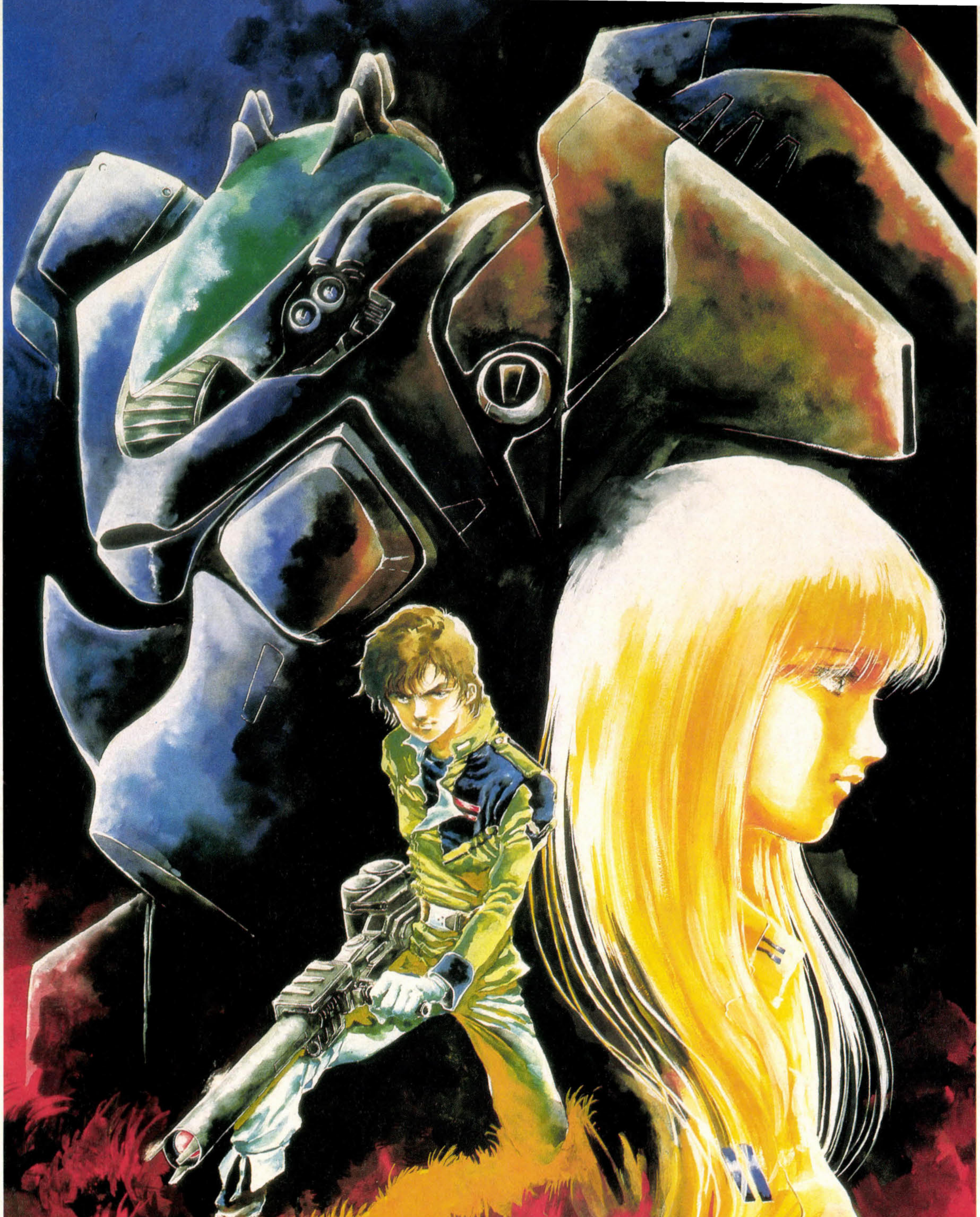
大旋風

フォーメーション攻撃で、空と陸から攻め寄せる敵の猛攻を突破せよ

6,000円(標準小売価格)7月発売予定




SEGA
一直線!
最強の装備で身を固めた正義のヒーロー。悪党どもには容赦は無用だ!
イースワット
ESWAT
6,000円(標準小売価格)7月発売予定
BURNER
ワンダーボーイが16ビットにパワーアップ。ミラクルパワーが炸裂だ!
モンスターレア
6,000円(予価)7月発売予定
興奮ひきだす16ビットのハイパワー
MEGA DRIVE
16-BIT メガドライブ
16-BIT
21,000円
標準小売価格
※メガドライブカートリッジは、メガドライブ専用のゲームソフトです。
※記載価格は消費税抜きの価格です。
株式会社 セガ・エンタープライゼス
お問い合わせは 東京都大田区羽田1-2-12 〒144
電話 03(742)7068 本社お客様サービスセンター
Copyright Notice: C 1989 ATARI GAMES R "CYBERBALL R" License Notices: This game has been manufactured under license from TENGEN. and CYBERBALL R is a trademark of Atari Games and TENGEN™ is a trademark of Tengen. C SEGA 1990 ORIGINAL GAME C TOAPLAN CO., LTD. 1989



クオ

想ひ出は軍神と化す… 2000年代、激化する宇宙兵器は戦争の在り方を変えた。機動兵器NAPの誕生である。軍事国家エルシリアの外人部隊に身を潜める元連邦軍少尉ハワード・ボゥイの元に一つの指令が下された。「チームアンデッドに告ぐ。血の軸ブラッディ・アクシスを占拠、破壊せよ」飛行する支援輸送機、作戦地点までの旅は快適なはずだった。が、機は沈められた。謀略の臭い、しかし生き残ったボゥイにとってそれは重要なことではない。彼は戦闘の中でだけ感ずることが出来る陶酔感が欲しかった。「…作戦遂行。カウントダウン」狼は駆け抜ける。血塗られた時を…。

MEGA DRIVE
この商品は、㈱セガ・エンタープライゼスがSEGA MEGA DRIVE専用のソフトウエアとして、自社の登録商標 SEGA の使用を許諾したものです。

★戦慄のクォータービュー

真上でも真横でもない斜め上からの新視点"クォータービュー"。自然かつ迫力の立体リアル・バトルが展開する。

★ユニット・ダメージ〜火力か機動性か〜

ロボット兵器NAP(NEW AGE POWER-SUITS)はユニットと呼ばれる兵器を装着することで火力と耐久度は上がるが、移動スピードは減少する。火力と耐久度を取るか機動性をとるか。ここに戦略性が生まれる。

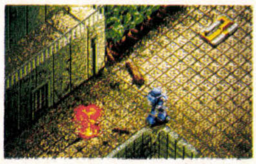
★変速するスクロール

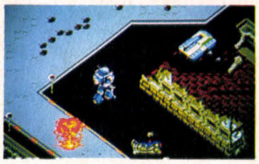
ユニットの装着数や地形効果によって画面上のスクロールスピードは常に移り変わり、クォーター・ビューとの相乗効果により躍動感は加速する。

★マシン・コーディネイト

NAPの最大ユニット装着数は15。火炎放射、支援攻撃、地雷散布など様々な用途に合わせたNAPを戦略的にコーディネイトする。

ーター・ビューの熱き戦場。





FZ戦記 アクシス

AXIS

ゲーマーズ・ホット・アクセス TEL03(5273)4795

※通信販売ご希望の方は、商品名、機種名、住所、氏名、電話番号を明記の上、現金書留にてお申込ください。(送料無料)

Game Creative Staff
WOLF TEAM
株式会社ウルフ・チーム 〒162 東京都新宿区馬場下町61 RK早稲田ビル5F



MEGA DRIVE
人類の存亡を賭けた、大迷宮の戦い!
最終戦争の後、ほとんどの生物が死に絶えた。このままでは人類は滅んでしまう!
マザー・コンピュータの指令により、アトミック・ロボキッドは
地底大迷宮に呑み込まれたシェルター内のイヴの救出に向かった。
10月発売予定!
価格¥6,800(税別)
人気ビデオゲームをさらにバージョンアップ!
迷路+シューティングの痛快アクション!
美しいグラフィックと多彩なキャラクター!
00104200
00108400
ACT-2
00104200
ACT-4
ATOMIC
メガドライブ・カートリッジ
ROBO-KID
アトミック・ロボキッド
TRECO
Total Leisure Planner
発売元
株式会社トレコ 東京都板橋区双葉町31-7 TEL.03(5375)6737
この商品は㈱セガ・エンタープライゼスがSEGA MEGADRIVE専用のソフトウェアとして、自社の登録商標 SEGA の使用を許諾したものです。© UPL


MEGA DRIVE
メガドライブ・バージョン
HELLFIRE™
ヘルファイアー
★1P専用設計!
★メガドラ独自のオプションや強力武器!
★大容量4メガROMによる美しいグラフィックとBGM!
★ゲームセンターで大ヒットした横スクロール・シューティング・ゲームをメガドラ化!
包囲網突破
銀河系に平和と秩序がもたらされて1000年以上の時が流れた。
人々はもはや戦争や侵略を現実のものとは思わなくなっていた。
そんなとき、銀河系の辺境に位置する6つの惑星が突如巨大な謎の軍団に侵略された。その名は"超機械化帝国ギルド"
銀河系の未来をかけた戦いが、いま始まろうとしている!
8月31日発売予定!
¥6,800(税別)
4メガROM
©1990 NCS/TOAPLAN
この商品は㈱セガ・エンタープライゼスがSEGA MEGA DRIVE専用のソフトウェアとして、自社の登録商標 SEGA の使用を許諾したものです。
Young メサイヤ MASAYA
日本コンピュータシステム株式会社
〒106 東京都港区西麻布4-16-13 第28森ビル TEL.03-486-6314(代表)
お問い合わせはソフトウェア プロダクト部 (直通)03-486-6588 (受付時間)9時〜18時

SOFT BANK

ビープ！メガドライブ ラインアップ



6月号
●特集――スーパーマニアだよ、全員集合 ●特別企画――ゲーム業界ここがわからない ●徹底マスター――フェリオス/時の継承者/サンダーフォースⅢ/ウィップラッシュ/サイオブレード ●セガ特別レポート ●あっ、そこが知りたいスペシャル ●BEメガ・ホットメニュー――大旋風/D.J.ボーイ



5月号
●特集1――最先端テクノロジーで次世代ゲームマシンを考える ●特集2――シミュレーションゲームの予感!? ●徹底マスター――時の継承者/ダーウィン4081/サイオブレード/ウィップラシュ ●XF-1APの、ココがウリ! ●アタリLYNXはどこへいく ●日本初のゲーム専門学校レポート ●メガドラ裏技リーグ



4月号
●特集――BEメガ読者500人に聞きました！
●特別企画――熱血メガドライブ宣言PART2
●徹底マスター――アフターバーナーⅡ/ニュージーランドストーリー/ソーサリアン/TEL TELスタジアム/ファンタシースターⅢ ●熱熱ビデオCLUB ●ひと足お先にモデム初体験 ●BEメガ超ウルトラクイズ・解答編



2月号増刊
●特集――メガドライブはゲーム界を救うか!?
●特別企画――超ウルトラ・メガドラクイズ ●カリフォルニア通信スペシャル――CES'90レポート ●続メーキング・オブ・妖精王――イラストレーター・加藤直之 ●徹底マスター――重装機兵レイノス/TEL・TELスタジアム/ソーサリアン/ニュージーランドストーリー

定価各480円(税込) お近くの書店にご注文下さい

BEEP! MEGADRIVEの月刊化にともない
年間定期購読を好評受付中!!

本誌に付いている郵便振替用紙をご利用下さい。所定欄にご記入の上、年間購読料5,760円(12冊分、税・送料込)を添えて郵便局にお申込み下さい。
お問い合わせは☎03(230)7670

CONTENTS

BEEP! メガドライブ
1990 JULY





カバーイラスト 伊川英雄 カバーデザイン 渡辺 緑(アート・サプライ)


00:22
00:22
MATCH
0
LEVEL
0
NOV
CLASS
NOV

1UP EASY 368320
ROUND1 TOP EASY STAGE2 855660

1340
×2

ゲームの世界を広げる

BE メガニュース

エキサイティング エンタテインメント ニュース

ゲームギア追跡レポート第2弾 最新作紹介!

これがゲームギアの画面だ!

セガから9月に発売予定のハンディゲームマシン「ゲームギア」。3.2インチのカラー液晶にオプションのTVチューナー、そのうえ19,800円という低価格が画期的だ。前号では、セガから発売が予定されている3本のソフトのタイトルと、サードパーティーについて紹介したが、今回は何とゲームがプレイできる状態の画面写真を公開しよう。

■ペンゴ

迷路内にある3つのブロックを移動させ、3つを並べて得点を稼ぐ全64面のアクションパズルゲーム。迷路内の敵キャラは、ブロックで押し潰してしまえ。主人公のペンギンが、かわいくてユーモラスだ。



離れた位置にある3つのブロックを1列にするためには、どの青いブロックを壊すか。



最後の1つのブロックを飛ばしてくっつけろ。

ペンギン達が勢揃い。簡単なダンスを踊るのだ。

■スーパーモナコグランプリ

体感ゲームで大ヒット。そしてメガドライブにも移植されている御存知『スーパーモナコグランプリ』。モードは、プラクティスとグランプリがあり、全16コース。メガドライブと比べると、グラフィックでは多少見劣りがするが、マスターシステムよりは上位機種であることは確かだ。



決まっているタイトル画面。モードは2つだ。



コースは全部で16。どのコースを選ぼうかなぁ。



気になる操作感覚は、まずまず。安心してくれ。

グラフィックもハンディタイプマシンの中ではピカ1。

サードパーティー情報

■ウルフチーム『斬』

パソコンシミュレーションゲームで昨年大ヒットした『斬』をゲームギアに移植。このゲームは戦国時代を舞台にした天下統一のシミュレーション。パソコン版のシステムを継承しながらも、手軽な将棋感覚でプレイできるように設定されるらしい。

●9月下旬発売/価格未定/1P・2P対応



写真はパソコンのPC-98版の『斬』。君は天下統一ができるかな?

■メサイヤ(NCS)『ヘッドバスター』

NCSから発売が予定されているのもシミュレーションゲームだ。ただし、こちらは近未来のロボット戦闘ゲームを舞台にしたオリジナル。デフォルメキャラクターと待ち時間のない2P対戦モードが特徴だ。

●10月発売予定/価格未定/1P・2P対応

セガ、今後の予定は

ゲームギア発売と同時に発売されるのは『スーパーモナコグランプリ』『ペンゴ』『コラムス』だ。セガでは、それらを含めて年内に10本程度のソフトを発売する予定があるという。今後ゲームギア情報は次号から「BEEP!G.G(ゲームギア)」で、連載するので、楽しみにしていてほしい。

特別レポート・西洋ゲーム見聞記

レポーター 島津泰彦

フランスゲーム事情

Un jus d'orange, s'il vous plait.／

……というわけで、今僕はパリにいる。はるばるユーラシア大陸の西の端までやってきたため、それはそれは時間がかかってしまい、ＢＥメガの担当ページも前回はお休み、ってことになってしまった。

しかしそのぶん、今回は異国情緒あふれる西洋文化の紹介ができることと思う。

フランスという国は農業国である、と学校では教わった。しかしまた、フランスはハイテクの国でもあるのだ。

例えば、超特急ＴＧＶやイギリスと共同開発したコンコルドは有名だし、ミニテルなどのニューメディア導入にも積極的だ。

そのフランスでのゲーム事情は、いったいどうなっているのだろうか。

とにかくパリの街中を歩き回ってみたが、繁華街へいっても日本のようなゲームセンターはあまり見当たらない。

ようやく、シャンゼリゼ大通りに見つけたゲーセンは、入口のところにいきなり『アウトラン』のきょう体が……／　あまり広くない店内に入ってみると、中のゲームは半数以上日本製。もちろん画面の表示はフランス語になっている。



パリ、ロンドンと僕の旅は続く。

狭いせいか、可動きょう体やテーブルタイプ物は少なく、『アフターバーナー』や『ウィニングラン』までがアップライトタイプだった。

このようにアップライトタイプが中心で、しかも日本製のゲームが多いという事情は、ロンドンでもだいたい同じだった。

ちなみにゲーセンは、やはりアルカード（英語のアーケードと同じ）と呼ばれている。

このほかにゲームマシンを見かけた場所は、パリの街角にたくさんあるカフェの店内。といっても、日本の喫茶店にテーブルタイプが置いてあるのとは違って、店の隅の方に１、２台のピンボールが置いてある、っていう感じ。仕事を終えたおじさんが、ビールを飲みながらピンボール、ってのが結構絵になるわけである。



パリのゲームセンターは街角に自然にある。

もちろんビデオゲームを置いてある店もあって、昼の間は、小学生が背伸びをしながら遊んでいたりする。

このほかに、ゲームではないけれど、メトロ（地下鉄）の駅などに置いてあるSITUという機械が面白い。

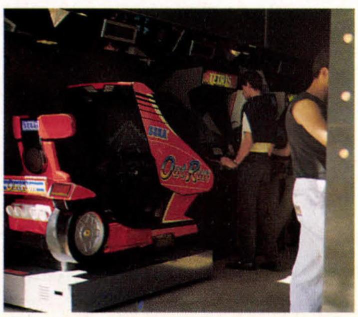
キーボードで行きたい地名や駅名を入力すると、メトロ（あるいはバス）のどの線に乗ってどこで乗り換えると一番近いか、所用時間はどれくらいか、などを教えてくれる。

またミニテルというシステムでは、列車の時刻や天気予報など、さまざまなサービスが行われている。

日本でもこれに近いサービスは行われているけれど、使い勝手が悪かったりして、デキはいまいち。その代わりにビデオゲーム天国なのである。

遊び好きのフランス人がコンピュータを実用的に使って、仕事好きの日本人はゲームとして娯楽に使っている。

と、そう考えると、普段抱いている国民性のイメージとちょっと違って、何だか不思議な気がするのであった。



これが『アウトラン』。日本にあるものと変わらない。



こんなモダンなお店で、メガドライブが売られていた。



パリのゲームセンターにはご覧のようにアップライトタイプ物が多い。

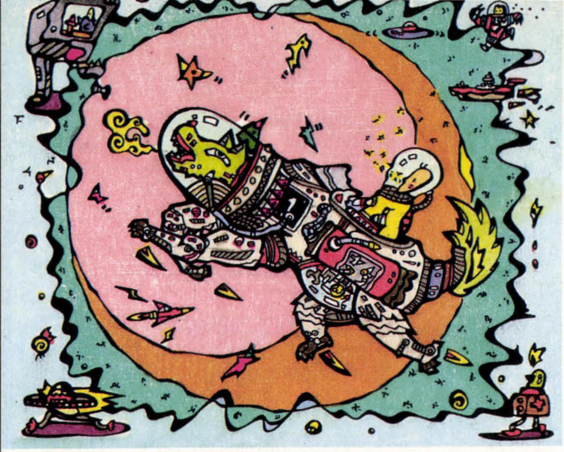


地下鉄の入口にはＳＩＴＵが置いてある旅行者には便利なシステムだ。

お買い得一本勝負

BEメガ・ドッグレース

6月発売のゲームは『サンダーフォースIII』『ゴーストバスターズII』『大旋風』『COLUMNS』の4本。そのうち3本を今月は予想してみたい。そして特別に、ジャムおじさんの「PSIIIごめんなさい」コーナーを設けてみた。乞うご期待だ！



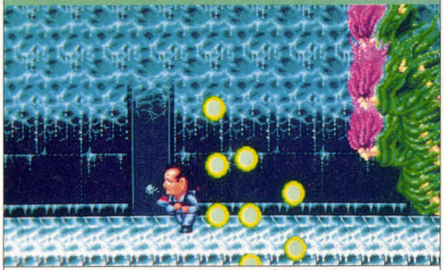
このコーナーの見方

オッズは10段階評価。4人の審査員のオッズの平均点で犬を走らせます。そのオッズと犬が多い方が総合評価が高いこととします。なお、このコーナーは完成品、及び80%以上のサンプルバージョンで評価しています。最終的な購入の判断は読者の皆さん自身ですので、「違うじゃない！」と言われても困ります。1つの参考意見として考えてください。

1 枠

6月30日発売

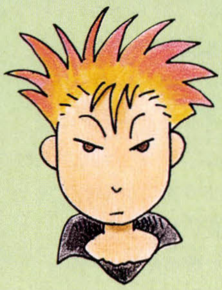
ゴーストバスターズII



セガ／6,000円／ACT

映画でおなじみの3人組が、ニューヨーク各地で暴れるゴーストを退治してまわる。クリアの報酬でパワーアップしよう。

シド熊倉



鈴木保奈美の下唇をいじる。森高千里の太股の間に手を挟む。これが最近見た夢だ。夢ってやっぱりおもしろいぜ！ 仕事の都合で今回でサヨナラだよ。メガドラに栄光あれ。

ジャンプして撃つっていうアクションゲームってけっこう飽きたんだけど。これは斜め撃ちもできるし、構成はオーソドックスでいい。映画自体好きではないが、完成度としては高いほうじゃないかな。キャラがカトケンに似てるってのは禁句かな？

7

OLIX光治

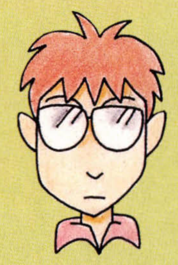


アナログシンセが欲しい。すごく欲しい。アカイのVX600というのは持っているんだけど、プロフェットとか、世界の名器というヤツがほしいよね。ちと高いけどさ。

その昔MSXで同名ゲームがあったが（元はIBM版とかコモドール版だったか）、それとは関係ないようだ。アクションゲームとしてはそこそこのレベル。せっかく主人公が3人いるのに、特徴がほとんどないのが残念。グラフィックはかなりキレイ。

6

改造人間INO



最近、自動販売機ラップにはまっている。ボタンを叩きまくると、あっというまにファンキーラップマシンに早変わり。ただ深夜にやると警官に追われるので、命がけだぜい!!

ダン・エイクロイドのファンなので、映画も大好きなのです。肝心のゲームの方は、キャラクターごとに雰囲気が出ていて、なかなかいいのでは。ただ操作性に難があるのと、3人同時プレイができないのが、おしいなあ。人によって好みが別れるソフト。

6

ジャムおじさん



長男が4月から幼稚園のサッカー教室に通い出し、土曜日はいつもジャムおじさんも練習を見に行っています。何をかくそう、僕も学生時代はサッカーをしていました。

一見ありきたりアクションゲームなんだけど、随所に凝った仕掛けがあって、結構楽しめる内容になっている。難易度についても、繰り返しトライしていけば、進められるレベルになっている。しかし、強烈なインパクトは感じられない。平均的なゲームと言えよう。

7

ACT……アクション　SHT……シューティング　RPG……ロールプレイング　ADV……アドベンチャー
SLG……シミュレーション

2 枠

6月30日発売

COLUMNS



セガ／5,800円／PUZ

落ちてくる宝石を並び変えて消していくパズルゲーム。早くもメガドラ化／　テトリスの代わりに楽しもう／

『テトリス』が永遠に出ないっていう話を聞いたから、友達に香港で海賊版を買ってきてもらったのに……。まあそれはそれ、これはこれ。セガさん、どうもありがとう。これとは別にやっぱり『テトリス』を正式に発売して、セガの根性を見せてもらいたいものだけど。 **8**

ゲーセンでは死ぬほどお金を吸い取られたワタシなので、このスピード移植は非常にうれしい。さらにメガドラオリジナルモードもあるので、ビデオゲーム版で飽きた人も心配無用。ただ気になるのは2人で交互にブロックを落とすモード。これだけは面白くないな。 **8**

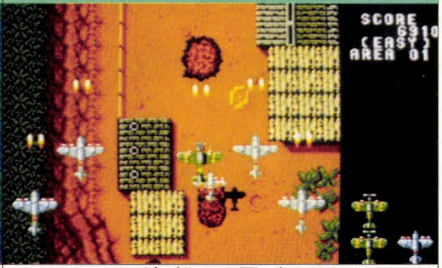
これは面白いよーん。ゲーセンにも出たばっかりだし、発売が待ちどおしいところ。色々なモードがあるので、パズルが苦手だと思っていた人も、自信をつけられるはず。絶対お勧めだ（満点じゃない理由は、未だに『テトリス』が出ないから－2点したのだよ）／ **8**

思い起こせば1年前、僕はMDの『テトリス』を買えずに泣いた。そんな思いもあって、このゲームには人一倍思い入れがあるのだ。僕と同じ思いのユーザー諸君は、このゲームに『テトリス』の怒りをぶつけよう。内容も、ある意味ではテトリスより上だと思う。 **9**

3 枠

6月23日発売

大旋風



セガ／6,000円／SHT

東亜プランの超難度SHTの傑作が、早くもメガドラ化。ヘルパーをうまく使って、敵基地を壊滅せよ／

撃ちものはやっぱりおもしろい。シューティングを作るなら、このへんをボーダーにしてもらいたいな。まあ、オレくらいの腕じゃあ、クリアなんてできないんだけど、間違いなく買うだろう。シューティングもシリーズものが売れる時代なんだろうね。 **8**

シューティングファンなら、期待しているんじゃないかな。移植のレベルはかなり高く、ビデオゲームそっくり。でも先に発売されている『TATSUJIN』に比べると、どうもパワーアップ関係が淡泊なんだよね。それほど強くならないので、あまり気持ち良くない。 **6**

『大旋風』のパワーアップは、他のシューティングに比べてかなり地味なんじゃないかな？　よって攻撃よりも、避けに専念するというオーソドックスなスタイルになっている。だから最初はかなり辛いと思うけど、やりこむ程に味が出てくるお徳用ソフトなのだ。 **8**

さすが東亜プランが作ったゲームだけあって、移植度については文句なしの仕上がりだ。操作感覚や敵の出現パターンまで、そっくり（いいすぎかな）。ゲームでありながら戦争の悲しさを感じさせる仕掛けなんか、天下逸品。MDのイメージを定着させる作品となろう。 **8**

ジャムおじさんの「許せ／　PSIII」

ジャムおじさんの評価はまずまずだったと思うけど、PSIIIについて「結構いいゲームじゃないか、BEメガドッグレースの評価は低すぎる」との読者からの抗議の手紙、電話が殺到したため、当コーナーの最年長者である僕が代表してお詫び致します。確かに、ストーリーについてはシリーズ中最高の出来といえるね。でも、出だしからユーザーをぐいぐい引っ張るインパクトがなかったのも事実。今後の課題です。お詫びのしるしとして大好きなナムコの参入記念ということで、ジャムおじさん愛蔵のソフト「三国志中原の覇者」(ナムコ)を1名の方にプレゼントします。希望者は、BEメガジャム係まで。

厳密に言えば、今月は『サンダーフォースIII』も発売される。それを含めて買い筋を考えるなら、ズバリ2－3だ。でも個人的には『サンダーフォースIII』も買ってしまうはず。『コラムス』でMDのハードが延びると、対スーパーファミコン戦略として面白い展開になりそうだ。

何がなくても2枠『コラムス』でしょう。これだけで満足しちゃう人はソレでよし。シューティングファンは3枠『大旋風』、アクションファンはゴーバス。今回の3つはどれも水準以上なので、どれを買ってもいいんじゃないかな。好きなジャンルじゃないならパスもよし。

ファミコンやPCに比べて量が少ない分、質で勝負しなければならないのは辛い。今月はそういった意味で、かなりイイ線いってるんじゃないかな。どれを買っても遊べるけれど、長く遊ぶなら2枠の『コラムス』。燃えたいならば3枠。清水の舞台から飛び降りるつもりなら、1枠。

今月あたりから、MDのゲームレベルが全体的に高くなってきそうな気配。ユーザーとしては歓迎すべきことだね。なかでも2枠の『コラムス』は、MD最大のロングセラーとなる可能性の高い作品。その他にも『サンダーフォースIII』と、『大旋風』はお勧めの作品だ。

SPT……スポーツ　RAC……レース　PUZ……パズル　TAB……テーブル　A／R……アクションロールプレイング　ETC……その他

NEW RELEASE SCRAMBLE

最新ソフトをキャッチ・アップ!

新作スクランブル

ラスタンサーガII
FZ戦記AXIS
グラナダ
魔物ハンター妖子
エクスプロードスター
インセクターX
ゲイングランド
ストライダー飛竜
JUNCTION
スーパーモナコGP
バトルゴルファー唯

ラスタンサーガII

●タイトー/8月発売予定/価格未定/ACT

時は昔、勇者が立ち上がる!

タイトーの第3弾はビデオゲームからの移植だ。細かい設定、充実したアイテムが好評だったヒーローアクションゲームに乞う御期待!

最近、メガドライブに向けて気合いの入っているタイトー。『ラスタンサーガII』も、そのタイトーが送り出す新作ソフトの1つである。

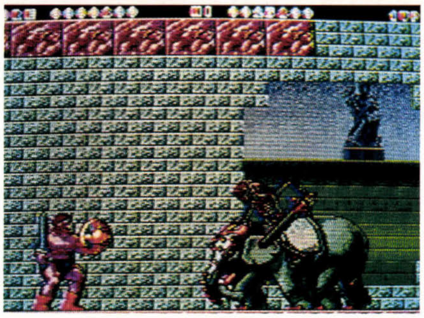
ラスタンIIといえば、細かい設定のキャラクターの動きに加え、充実したアイテムとイカすサウンドがウリのアクションゲームである。剣、盾などを使用して時間内に敵、そしてボスを倒さねばならない。ステージは5つで、各ステージはシューティング、タイミング、バトルの3エリアから構成されているので、変化に富んだゲーム展開となる。

おおまかに説明すると、シューティングエリアでザコを倒し、タイミングエリアで仕掛けを攻略して、バトルエリアでステージボスを倒すといった具合いである。

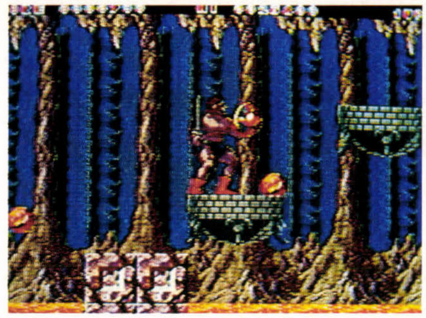
まだまだ詳しいことはわからないが、ラスタンIIで可能になった2P同時プレイもそのままに移植されるだろうし、メガドライブならサウンドやビジュアルもさらに強化されるかもしれない。今後メガドライブ版ラスタンIIの詳しい情報が入り次第、随時報告していきたい。

では最後にストーリーを紹介しておこう。

天高くそびえる神殿「スカイスクレイパー」のある聖地「ラスタニア」。賢者の石をスカイスクレイパーに治める者が、大地を治めるといわれている。この地に今、邪悪な族が進入し、「スカイスクレイパー」を我がものにしようとしている。このままでは大地は邪悪な族の世界となってしまう。その時、勇気ある若者が立ち上がった!! もう後には退けない。我は思う、この広大な土地を守ってゆくのだと……。



悪の一族にしては目がおちゃめな象が、カワイイ。



いかにもアヤシげなところに単身乗り込む主人公。いったい彼は何を考えているのだろう……?



見よ、ビデオゲームと区別のつかないこのビジュアルを! さすがメガドライブ。



青い空をバックに気分はターザン。そ〜れ、ラリホー。



おっと、いきなりでっかいムカデのような奴が襲ってきた。でも狙いがずれてるよん。

FZ戦記AXIS

ACTの新境地を開拓できるか!

ウルフチームの参入第1弾はオリジナルのアクションゲーム。今までにない画期的なシステムを導入したニュータイプのゲームだ。

●ウルフチーム／7月下旬発売予定／予価6,800円／ACT

前号でもお伝えしたとおり、ウルフチーム参入第1弾は、画期的なアイデアをたくさん取り入れた、アクションシューティングゲームの『AXIS』だ。

自機はNAP (NEW AGE POWERDSUITS) という機動兵器で、斜め上から見た画面（クォータービュー）の中、リアリティあふれるバトルを展開。しかも自機の動きのパターン（歩行、撃つ、殴るなど）は、128種類もあるというから驚きだ!

主人公の乗り込むNAPはボディのいたるところに、最大14個までユニットを装着できる。このユニットは前方攻撃、4方向攻撃、誘導弾、爆裂弾などの武器になるうえに、装着した数がそのままNAPの耐久力にも結びつくようになっている。さらに、つけすぎると動きが遅くなるという凝りようだ。

ステージ数は全7面14ステージで、市街地や砂漠地帯、渓谷地帯（けいこくちたい）、視界が極端に狭くなる洞窟などの、バリエーション豊かなフィールドが用意されている。さらに強制スクロールによる脱出ステージなどもあり、これらの演出もゲームを盛り上げてくれるぞ。

そして今回入った新情報によると、ゲーム中にスクロールの速さを、2段階に切り替えることもできるそうだ。この変速スクロールは、通常は速くして、敵の弾をよける時は遅くするといった使い方をするらしい。

以上、このゲームの特徴をざっと紹介したが、ウルフチームが「アクションゲームの新境地を開拓する画期的システム」というだけあって、かなりの期待ができるゲームになりそうだ。



これがタイトル画面だ。タイトルロゴもなかなか凝っている。

STORY

EWS(Early Warning Satellites)の出現で、ICBMやミサイル兵器の使用が困難になり、大規模な戦力は全て軍事衛星に監視されるという時代に突入。

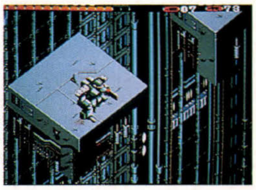
そして兵器は小型化への道をたどっていった。当初は戦車をベースにした開発が進められていたが、戦車はすでに兵器としては巨大な部類になっていたのだ。

そこで軍が新しく開発したのが、NAP(新世代装甲機動兵器）である。これは歩兵のゲリラ戦術に、戦車並の重火器を装備した新兵器だった。

NAPを開発した軍事国家エルシリアの外人部隊「アンデッド」には、かつて非常に困難な任務を遂行した男がいた。男の名はハワード・ボウイ。

ある時、彼の所属する部隊に1つの指令が下された。それは「ポイントA-46Kブラッディ・アクシスを占拠、破壊せよ」というものだった……。

画面の雰囲気はこんな感じ……



高層化された未来都市。NAPは空も飛ぶことができるのか。



近くにいる戦車と大きさを比べると、結構NAPは大きい。



戦車を破壊! このくらいのザコ相手には、びくともしないぞ。



無機質の世界に躍動するNAP。近未来アクションにふさわしい雰囲気。



後ろに見えるのは戦闘ヘリか。詳しいことがわかったらまた紹介したい。

グラナダ

グラナダに乗り込んで敵を叩け!

評判の高かった『グラナダ』を早くも発売! ウルフチームの意気込みが感じられる力作に期待しよう。

●ウルフチーム／9月下旬発売予定／価格未定／SHT

パソコン版『グラナダ』は4月にX68000で発売されたヒット作だ。プレイヤーはグラナダという戦車を操作するのだが、何と画面が全方向に自由にスクロールするのだ。

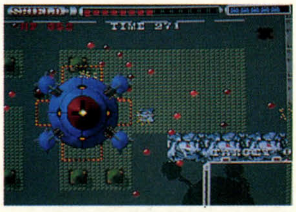
ゲームの内容は、レーダーを見ながらクリアポイントを探していき、それを全て破壊すると巨大なボスが現れるので、そいつを倒せばステージクリアとなる。

ゲーム中には5種類のアイテム（サポートユニット）が出現し、それを取ると自機の周りを回転するようになる。回っているユニットに自機の弾を当てると、誘導弾や長距離ミサイルなどを撃ってくれる。これをうまく使えば意外なところにいる敵も破壊が可能。

そしてフィールド上には、入ると移動速度が落ちる地帯、トラップ地帯などもあるという変化に富んだ作りになっている。

X68000版を発売してから、わずか1カ月でメガドラに移植することを決めたウルフチームの意欲に大いに期待したい。

一番大事なのは、この意気込みだよね。



X68000版の写真を紹介。スペックを共通している部分があるだけにそのデキに期待したい。



X68000で発売された好評のゲームを、ぜひメガドラに移植してほしい。

魔物ハンター妖子

●メサイヤ(NCS)／発売日未定／価格未定／ACT

妖子のお色気アクションに期待！

アグレッシブな展開をメガドライブで続けるメサイヤ(NCS)の新作は、妖しい雰囲気の漂うアクションゲームだ。早く見たい！

数少ないメガドライブのオリジナルゲームに加わるべく、彗星のごとく現れたゲーム、それがこの『魔物ハンター妖子』である。

何だかタイトルからして、今までのメガドラソフトにない、アヤシイ雰囲気を漂わせている。全6ステージ構成で、各ステージが人界と魔界の2部に分かれているというから、おそらく『大魔界村』タイプの、時間内にステージクリアを目指すといったアクションゲームになるのではないだろうか。

ところで当初、企画段階では、このゲームのウリの1つとして「きわどいお色気つき戦闘シーン」なるものが存在していたらしい。これはヒロインの妖子がダメージを受けると、彼女の服の丈が短くなるというものだが、ゲーム化ではなくなるようだ。

おっと話がそれてしまったが、メガドライブだけでなくPCエンジンのCD-ROM²、オリジナルビデオアニメ（劇場公開予定)、そしてゲームブック、小説、CDなどを含めた大規模なメディア・ミックス企画なので、大いに期待したい。



彼女が真野妖子。このゲームのヒロインである。メガドラでは数少ない女性キャラである。





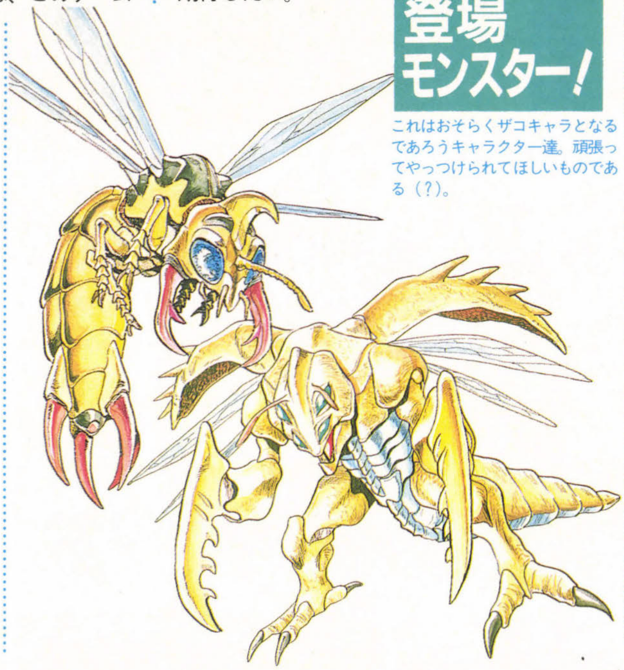
異常な成長をした植物の上を、所狭しと駆け回る妖子。これが魔物達の正体なのか。まあミステリィ。





えいえいっ。近寄らないで、汚らわしい。円月殺法で滅多打ちよ！

登場モンスター！



これはおそらくザコキャラとなるであろうキャラクター達。頑張ってやっつけられてほしいものである（？）。

STORY

普段はごく普通の女子高生。でも彼女こそ、人間と魔界のバランスを司る運命にある「魔狩り一族」の一人「魔物ハンター」なのである。しかし、妖子自身は魔物ハンターであることを好きではない。いろいろ遊びたい年頃なのである。だが妖子の本能は否応なしに、魔物との戦いの中で力の使い方を体に教え、自己保存という形で魔物を懲らしめることになってしまうのだ。そして今、人間界を妖魔界と化そうとする魔の手が妖子の学園に伸びる……。ふふふ。

エクスプロードスター

●メサイヤ(NCS)／発売日未定／価格未定／PUZ

パズルブームに一石を投じられるか

誰にでも楽しめるのがパズルゲームのいいところ。一家に一つという感じで、ぜひ欲しいなぁ。

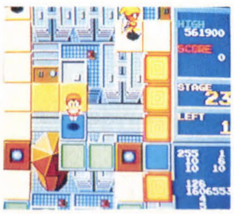
シューティングやアクションに、そろそろあきてきたと思っているキミに朗報！

『史上最大の倉庫番』を出したメサイヤ(NCS）から、オリジナルのパズルアクションゲーム『エクスプロードスター』が発売される。

ストーリーは、主人公の住む平和な星に空中要塞を建設している奴らを蹴散らし、その要塞を破壊するというもの。

各面の要塞には起爆スイッチがあって、全ての起爆スイッチをセットすると、最終自爆スイッチが現れる。それをセットすれば面クリアとなるのだが、その間にはいろいろなトラップや敵キャラ達が行く手を阻む。ゲームの舞台となる8つの惑星には、性格の異なる敵キャラ達がひしめき、さらに各惑星は4ステージ構成になっている。

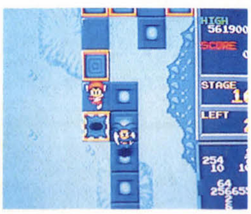
惑星ごとに背景グラフィックが切り換わるのはもちろん、最終面には恐るべき巨大キャラも登場するという、噂のカラフル&コミカルなこのゲーム。まだ発売日は未定だが期待したい。



まだ実物は見てないけど、二重スクロールするのかなぁ。



今までメガドラになかったタイプのゲームだ。



ここは氷の星なのか。詳しいことは次号で！

インセクターX

●ホット・ビィ／9月上旬発売／価格6,800円／SHT

仲間の仇だ、バグロイド族を討て！

ビデオゲーム版に比べて、グラフィックにさらに磨きがかかったぞ。これでもかといわんばかりに、ボス昆虫がリアルな動きで迫る！

ホット・ビィの第1弾の『インセクターX』は、もうほとんど完成していて、難易度などの調整に入っているぞ。しかもゲームと同時に、CDも発売されることが決まった。こちらも期待したいね。今回はラウンド1から3までと、ボス昆虫の一部を詳しく紹介するぞ。おっと、その前にストーリーから。

人間に知られていない小型種族・バグロイドは世界征服をもくろみ、手始めにもう1つの小型種族・インセクターズを滅ぼした。しかし、インセクターズの“カイト”は偶然にも人間の少年に助けられ、ただ1人生き残った。メカ昆虫を操り、とうとう人間を襲い始めたバグロイドに、カイトは戦いを挑む……。

というわけで、プレイヤーはカイトを操作して昆虫軍団を倒していくのだ。昆虫の視点で進行する背景が、いい雰囲気を出しているぞ。またビデオゲーム版ではできなかった、スペシャルウェポンの交換が可能になっている。これが結構ゲームの攻略に関わっていきそうだ。

ROUND 1

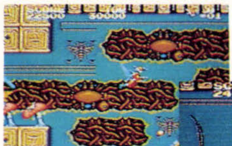
スタート地点は、ピラミッドを遠くにのぞんだ砂漠からだ。まだまだ最初は敵も少ないから、がんがん昆虫軍団をけちらせ！

しばらく進むと水たまりにような場所に出て、カタ～イ中ボスとザコの混合攻撃で厳しくなるぞ。中間地点でピラミッド内部に入るとたくさんの敵が迎えてくれる。パワーアップしてないと、そろそろやばいかも。

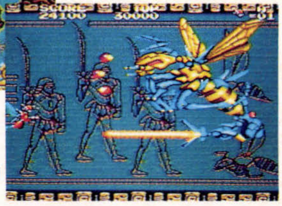
ボス昆虫はブレードデスビーダー（スズメバチ）。こいつが射つ弾はさほどではないが、胴の先からふいに飛び出す炎に注意。



不気味な背景によく似あう蛾。レーザーをよけるのは大変だ。



もうすぐボス昆虫と対決だ。下にはカタツムリがへばりついている。



巨大な蜂の登場。強烈な炎と3方向弾が手強いぞ。

ROUND 2

あざやかな緑色の草むらからスタート。このラウンドは、地面からミミズが出てきたりして、いかにも昆虫の視点から見ているという感じだ。

草むらに巨大なメカっぽいものが現れたら、ボスのランスホッパー（バッタ）だ。ボスとしては弱いほうだが、とにかく動きがリアル。特に腹の節々と、ジタバタとステップを踏む足の動きが、メンタル的なダメージを与えるだろう。



草むらの途中に家の土台らしきものがある。なかなか芸が細かい。



てんとう虫の編隊攻撃。ザコのわりには、意外とてこずる奴だ。



リアルな巨大バッタ。ボス昆虫はこいつに限らず、耐久力が高いぞ

ROUND 3

ここは都市地帯の上空から始まる。難易度もかなり上がって、中ボスはまとめて2、3匹出てくるわ、ザコ編隊は撃っても撃ってもきりがないわで、初心者はこのあたりで限界を感じることになろう。

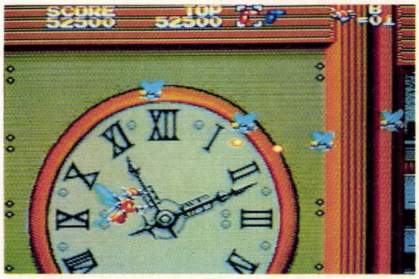
やっとの思いでここを抜けると、下水管へ進入。しかし、天井からぶらさがるクモの3方向攻撃にやられたり、入り組んだ壁に押し潰されたりと、さらなる危険が待っている。



後半は下水道へ。ここは攻撃しにくいうえに、レーザー攻撃が絶えない。



街灯にむらがる昆虫は時々スパークする。耐久力も絶大だ。



時計の指している時刻は午後だろうか。まだまだ戦いは終わらない。

ノーマルショット

カインが最初から持っているノーマルショットは、特定の敵を倒すと出現するアイテムを取ることによって、最高6段階までパワーアップ！　ただし1回でもやられると、1段階目のノーマルショットに戻ってしまう。



前方にショットが1本撃てる。



6段階目。あとはスペシャルウェポン次第だ。

オプションウェポン

特定のアイテムにより、オプションウェポンの装着が可能。空中用・地上用が合わせて8種類あり、ノーマルショットと同時に撃てる。

これはCボタンでどちらかを選択して使い分ける。今回は4種類を紹介しよう。

●ファイアミサイル&パラシュートボム





●プロペラミサイル&スプレーボム





ゲイングランド

●セガ　9月発売予定　価格未定　ACT

狂ったシステムを破壊せよ！

20種類もの個性あるキャラクターを操り、各面を進んでいく戦略ゲーム。撃ってばかりいればいいってもんじゃないぞ。

『ゲイングランド』はセガのビデオゲームからの移植だ。

ストーリーを簡単に説明しよう。擬似戦闘（ぎじせんとう）システム〝ゲイングランド・システム〟が突然制御不能になった。システムの内部には大勢の人が取り残され、このままでは狂ったロボット兵に殺されてしまう。いち早く潜入して、このシステムを破壊することが、君に課せられた使命なのだ。



ラウンド1の1面。最初ということで簡単そうだ。

ゲームは全4ラウンドで、1ラウンドが10の固定画面で構成されている。プレイヤーは20種類もの自分のキャラクターを使って、各面に配置された敵キャラクター達と戦っていくのだ。もちろん、キャラクターは足が速いとか、武器の射程距離が長いなど、いろいろな特徴をもっている。それらをどう使うかがこのゲームの面白いところで、戦略的な要素も十分だ。また、面のところどころには味方が配置されていて、そいつらを助けて一緒に脱出すれば、次の面からそのキャラクターも使うことができるようになる。各面のクリアの条件は、自分のキャラクター全てを出口まで逃がすか、画面内の敵キャラクターを全部倒すかのどちらかだ。

今回はラウンド1の4面までの画面写真を見てもらうことにしよう。目につくのは画面の両側にあるステータス画面。こうすることでビデオゲームの縦画面と同じ感覚でゲームをすることができるわけ。なかなか考えられているね。もちろん2人同時プレイも可能だ。



ラウンド1の2面。橋の渡り方がポイント。

ラウンド1の3面。

ラウンド1の4面。敵の数が多いぞ

ストライダー飛竜

●セガ／10月発売予定／価格未定／ACT

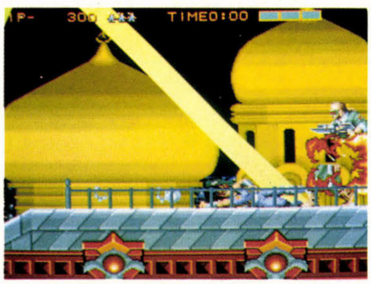
飛竜の多彩な動きに注目！

動きの良さは大容量を誇るビデオゲーム版との差を感じさせない。もちろん合成音声も入っているぞ。

前回は画面写真2つだけしか見せられなかった『ストライダー飛竜』。今回はステージ1の途中までだ。

このゲームを移植するにあたっての問題は、大容量を駆使（くし）したビデオゲーム版のグラフィックや、飛竜の多彩な動きをどこまでメガドライブで表現できるかということ。でも、ほとんど気にならないくらい再現されている。

BGMや音声合成の移植度もなかなか見事で、これならステージ2以降も期待できそうだ。空中戦艦の重力反転装置やアマゾンのデカキャラも見てみたいけど、やっぱり「きさまらの親玉のところへ連れていってもらおうか」っていうセリフを聞きたいね。



スライディングキックはダメージを受けることが少ない



ジャンプも見事にできてます。背景もキレイ。

グランドマスターの登場だ！

JUNCTION

●マイクロネット／9月発売予定／価格未定／PUZ

ドキドキするパズルゲームの登場だ

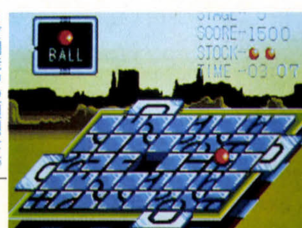
頭も使うし、素早い操作も要求されるパズルゲームだ。もちろん、ゲームを有利にするアイテムもあるぞ。

コナミのビデオゲーム『キューブリック』が、バージョンアップしてマイクロネットから発売されることになった。ゲームセンターでプレイして、まだ記憶に新しい人もいると思うが、ゲーム内容を簡単に説明しよう。

それぞれにレールが刻まれてた正方形のプレートがいくつか敷きつめられている。そのレール上をボールがゆっくりと転がっていくわけだが、プレートは、1カ所だけある隙間（すきま）を利用して移動させることができる。

最初はレールがバラバラなので、放っておくとボールは脱線する。そこでプレートを動かして、うまくレールをつなぐのだ。ボールが通ったレールは消えていって、全てのレールを消せたら面クリアだ。

メガドライブ版では、まだ細かい設定などはわからないが、詳細は次号以降で……。



まだ開発中の画面写真。ルールは簡単

スーパーモナコグランプリ

●セガ／８月発売予定／価格未定／RAC

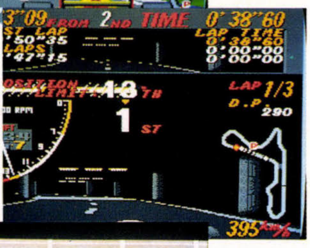
シフトダウンの響きが最高！

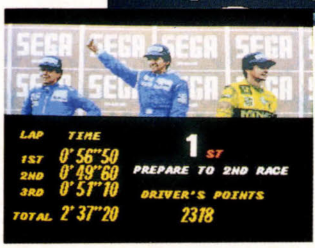
美しいグラフィックにド迫力のサウンド。ゲームファンなら、１度はプレイしたくなるはずだ。

メガドラユーザーならとっても気になる新作『スーパーモナコグランプリ』。

まずは前号でも書いたけど、グラフィックがキレイ！　タイトルはもちろんだけど、今回新たにコンディションやドライバーズポイントを表示するビジュアルシーンなども見ることができた。遠くから近づいてくる車や陽炎に揺れるスタンドなどのアニメーション処理も見事で、なかなかいい雰囲気を出している。見どころの一つといえるだろう。


走行中の画面。もちろんアップダウンもするのだ。


トンネルの内部。なかなか見事なでき上がり。



トップでゴール。ここもアーケード版そっくりだぜ。

さて、最も気になる走行中における処理スピードは、満足のいく仕上がりで、ちゃんと走っている感じがする。これって当たり前のようだけど、結構重要なポイント。特に立体交差やトンネルの出入口の処理などは、全く違和感がなく気持ちよく遊べるはず。その代わり、横の風景がちょっと寂しくなったけど、スピード感がなくなるよりはずっとマシ。

マシン同士が接触した時の煙、車体の底が地面にすった時の火花、クラッシュシーンでタイヤがブッ飛ぶなど、実によくできている。


前の車が煙を吹いたところ。結構強引に抜いても大丈夫。



陽炎に揺らぐスタンドをバックに通りすぎる車。いいねえ。

画面のほうもラップタイムやポジションの表示などが加わりにぎやかになった。ここらへんは、ほとんどビデオゲーム版と同じと考えていいだろう。

もう一つ、このゲームに欠かすことができないのが「音」。ＢＧＭはちょっと堅めだけどまあまあ、それよりも効果音のほうが印象に残った。走行中のエンジン音はもちろんよくできているが、何といってもシフトダウンの音が最高！　ビデオゲーム版をプレイしたことがある人ならわかると思うけど、急カーブ手前で７速から一気に４速までシフトダウンする場面はなかなかの迫力。これがメガドライブで味わえるなんてうれしい限りだ。

メガドライブオリジナルの〝ワールドチャンピオンシップモード〟では、ピットクルーがアドバイスをくれるのだが、これが妙に的確な表現で思わず笑ってしまう。

また〝フリープラクティスモード〟では、全16コースの中から好きなコースを選んで、マシンの設定を確かめる練習走行ができる。コースを選ぶ画面では背景がスクロールしたりしていてなかなかカッコイイぞ。

もちろんコントローラーの割り当ても何種類か用意されているので、自分の理想に近い操作方法でプレイできるはず。



フリープラクティスの画面。



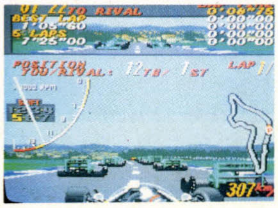
ウエットコンディションの画面。動きますよ。



アドバイスに従え。



ライバル達の一言。


さあ、スタートだ。

バトルゴルファー唯

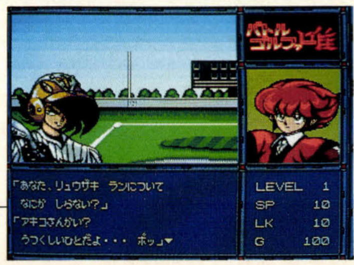
●セガ／９月発売予定／価格未定／SPT

ただ者でないゴルフゲームだ

サイバー感覚とパロディ感覚をもったゴルフゲーム。すごいゲームになるかもしれないぞ。

こちらはメガドライブのオリジナルゲーム。タイトルを見るとゴルフゲームということはわかるのだが、そのサイバーな画面写真を見た限りでは、どうもただのゴルフゲームではなさそうだ。

基本的には、アドベンチャーとゴルフゲームを混ぜたような感じと考えてもらっていいだろう。今回の取材だけではよくわからなかったけれど、ものすごいゲームになりそうな気がする。



こいつは〝ハガタミツル〟という変な男。

最新作のホットメニューを宅配します

BE-MEGA HOT MENU

BEメガホットメニュー



ヘルファイアー

メサイヤ(NCS) ／8月31日発売／6,800円／SHT／©1990 NCS／1989 TOAPLAN

メサイヤ（NCS）からの第3弾は、東亜プランの超難易度SHT『ヘルファイアー』。完全移植を土台に、メガドライブオリジナルのパワーアップアイテムも加わり、さらにバージョンアップして登場だ！

待ちに待った東亜プランからの移植作

ビデオゲームのシューティングゲームを語るには、欠くことのできない存在である東亜プランのゲーム。メガドライブでは『TATSUJIN』がセガから発売中なので、知っている人も多いだろう。

そして今回、メガドライブにもう1つ、東亜プランのゲームが仲間入りする。メサイヤ(NCS)から発売される『ヘルファイアー』がソレだ。

まとまった内容と、とにかくカタい敵（＝高難易度)。これが東亜プランのゲームにおける、最大の特徴になるのかな？

ゲームファンには、うれしい1本になりそうだ。



メガドライブ版『TATSUJIN』。これも東亜プランの移植作だ。

4種類の武器をうまく使い分けろ

このゲームを知らない人のために、ビデオゲーム版のルールを説明しよう。とはいっても、いたって単純明解。“シンプル イズ ベスト”ってやつなのだな。

画面は、真横から見たタイプで横にスクロールする。

ボタンは2種類あり、1つは普通の攻撃用ショットボタン。もう1つのボタンが、武器を選択するボタンだ。

武器には4つの種類がある。まあ正確に言うと、種類ではなく、攻撃する方向が4種類ある、というコトになる。

その方向とは、前方のみ、後方のみ、上下2方向、斜め4方向の4種類だ。これらを状況によって使い分ける。これがこのゲームの、新しい部分であり、面白さでもあるのだ。

メガドライブ版はここが変わった

そしてメガドライブ版。これは多少の仕様変更がある。が、ゲーム内容が変わってしまうほどではないので、ビデオゲーム版のファンも、安心してくれ。

一番大きな変更点は、敵を倒した時に出現



ビデオゲーム版『ヘルファイアー』。メガドラ版と比べてほしい。

するパワーアップユニットの種類が増えたこと。ビデオゲーム版では、4種類のユニットが登場した。攻撃力が上がるパワーアップ、移動速度が上がるスピードアップ、ボーナス得点が加算されるボーナス、そして戦闘機が1機増える1upの4つだ。

これらに加えて、新たに3種類のお助けユニットが登場する。ユニットの効果などについては、別項目で詳しく説明することにしよう。

その他にも、難易度が少し下がっていたり(これはうれしい)、各面のグラフィックが、多少アレンジされていたりする面もある。もちろん1P専用だ。大きな変更点はこれくらいで、他はほとんどビデオゲーム版と同じ。完全移植がいいっていう人には、満足できるゲームじゃないかな。

ヘルファイアー

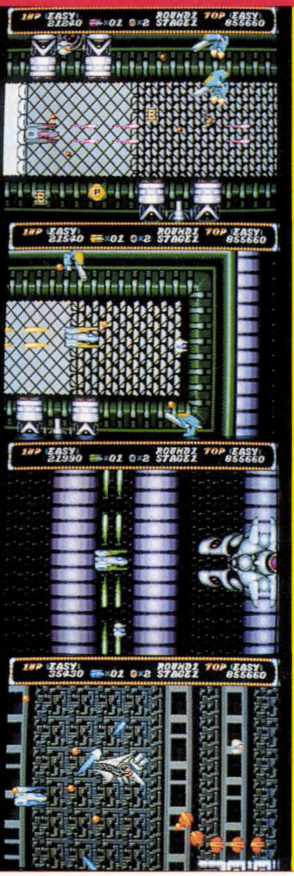
アイテムは7種類

ゲーム中に7種類のアイテムが登場することは、さっきも言ったとおり。そこでこのアイテムについて、詳しく説明したい。そもそもこれらのアイテムは、ある特定の敵を倒した時に出現する。それを取れば、それぞれの効果を発揮するというわけだ。それでは各アイテム別に、その効果を説明していこう。

■パワーアップ

戦闘機の攻撃力を、1段階アップさせ、最大5段階までパワーアップする。それ以上取るとボーナスアイテムに変わる。武器の種類は、下の写真のように4つ。逃さずに取りたいアイテムだ。

1段階パワーアップ

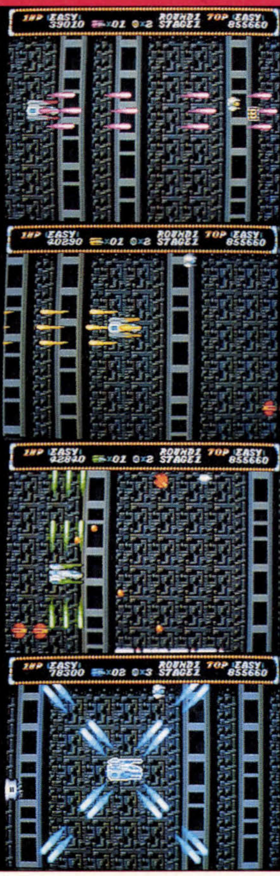


これが1段階だけパワーアップしたもの。まあUWFの藤原程度の強さかな?

■ボーナス

名前のとおり、ボーナスとして得点が加算される。7種類あるユニットの中では、一番役に立たないアイテムかもしれない。ま、せっかく出てくれたんだから、取ってあげようじゃないの。

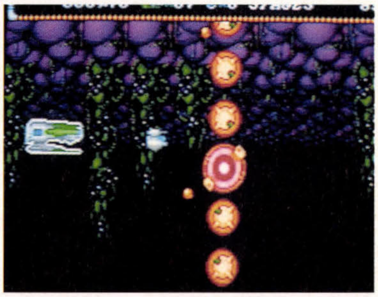
最強パワーアップ



こんな感じになると、ほぼ最強だ。ビームの太さでわかるよね。タクマシイわ。

■オプション

メガドライブ版だけの、オリジナルアイテム。戦闘機の周りに小さな無敵のユニットが現れ、戦闘機を守ってくれる。と同時に、敵への体当たり攻撃もしてくれる、とっても頼もしい奴。



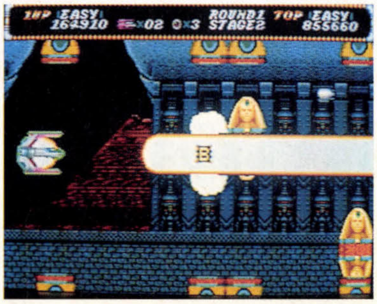
画面上をうろうろする見慣れないキャラクターが、新兵器のオプションだよん。

■シールド

これもメガドライブ版だけに登場。戦闘機がシールドに包まれて、敵の攻撃を1度だけ無効にしてくれる。できれば、常にシールドを張っている状態でいたいもんだよね。それができれば苦労はないか。

■ハイパーカノン

これまたオリジナルのアイテム。最強の兵器、ハイパーカノンを使えるようにするアイテムだ。ただ弾数に制限があるので、むやみに使えないのがタマにキズ。アイテムを取れば使用回数が増える。



これが最強の武器といわれる、ハイパーカノンだ。使用数に制限があるので、場所を考えて使おう。

■スピードアップ

戦闘機の移動スピードを上げる。スピードは4段階あり、それ以上速く移動することはできない。つまり4つまでしか、効果がないわけだ。5つめからは、ボーナスアイテムに変わる。

■1up

どんなゲームでも、取ってうれしい1up。もちろん戦闘機が1機プラスされるという、アイテムのことだ。それほど頻繁(ひんぱん)に出るもんじゃないので、出現したら絶対に取っておきたい。

ステージ紹介

今回はステージ1と2を簡単に紹介しよう。詳しい攻略は次号をお楽しみに!

Stage 1

ビデオゲーム版とは、グラフィックの感じが、多少違うようだ。最初の面なので、それなりに簡単になっている。

中ボスのラルガッスは、コアを4つ持っていて、全てのコアを倒さなければならない。武器を使い分けて、攻撃しよう。

ボスはベルグドル。コアが移動し、そのたびに攻撃方向を変えなければならないぞ。

今まで発売されたMDソフトのウラ技をフクロでつけてほしい。(北海道空知郡・千葉旭)

いざ発進！





味方の戦闘艦から発進する。東亜プランのゲームは、ほとんどがこのパターンだって気づいたかな？



敵だけでなく、障害物と思われるブロックも破壊できるよ。





正面だけでなく、斜めや後ろを攻撃するのを忘れちゃイカン。



横に長い砲台のような敵は、正面を攻撃するだけでは倒せない。

中ボス！



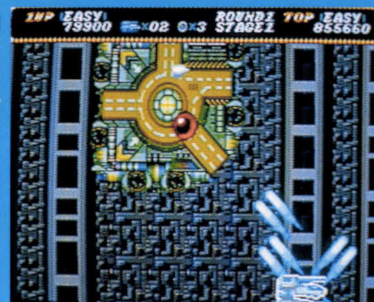


中間に登場するボスは、コアが4つもある。上下に攻撃したり、後方に攻撃したりしないと、倒せないコアがあるぞ。

大ボス！



この面のボスは、コアが移動する。ちなみにこれは悪い例。これじゃコアを攻撃できないだろーが。



こっちが正しい攻撃方法。コアの場所と、武器の使い方を考えつつ、正確に戦いたいね。

Stage 2

古代遺跡のような、神秘的な雰囲気の漂う面。しかし、この神聖な面には合わないような、おかしなキャラクターも登場する。グールという、地面を這う敵がそれ。動きを見ていると笑うはず。

ボスのフィメールは、体が上下に分かれる。体の内部にあるコアが弱点だ。

分離した体の上のパーツがクセモノなので、動きを見極めて攻撃だ。



楕円形の移動砲台は、必ず倒したい。アイテムを持ってるからね。



敵の動きが細かいのも、このゲームの特徴。コイツもキレイに動く。



普通は壁を這うように歩くが、壁がない場所は、飛び越して移動する。笑えるキャラクターだな。



エジプト的な、エスニックな雰囲気が感じられる面だね。



狼のような顔をもつ像。手に乗った砲台が、戦闘機を襲ってくる。

大ボス！





この面のボスは、ツタンカーメンな感じ。中心に隠れているコアが姿を現している間に、近づいて攻撃してやれ！

Stage 3

この面は画面写真だけ紹介しよう。続きは次号で！



足がビョーンと伸び縮みする、この細かさに注目してほしい。さすが東亜プランって感じだね。



参ったね、これは。どの敵も、しっかり戦闘機を狙ってるじゃん。



MICHAEL JACKSON's MOONWALKER

セガ／8月上旬発売予定／価格未定／ACT

世界のスーパースター"マイケル・ジャクソン"主演の「ムーンウォーカー」がメガドラでゲーム化！　日米両国で発売されるこのゲーム、大ヒット間違いなし。

マイケル・ジャクソン自作主演のゲーム

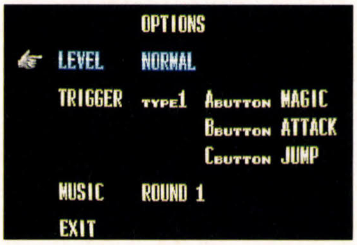
今回紹介するゲームは、ちょっとスゴイぞ。何がスゴイって、このゲームの主人公は、あの"マイケル・ジャクソン"なんだ。知らない人のために、一応簡単な紹介をしておこう。歌を歌う人だ。おわり。

冗談はこれぐらいにして、本題に入ろう。実はマイケルは、ゲームの主人公だけでなく、企画にも加わっている、とのこと。ちょっと大げさだけど、ある意味では、これはマイケルが作ったゲームともいえそうだ。

問題のゲームのデキはというと、アクションゲームとしてもかなり完成度は高いので、マイケルのファン以外の人もぜひ注目だね。

子供達を助け出せ！

ゲームの目的は、いたって簡単。数画面で構成されたフィールド上には、悪者にさらわれた子供達が助けを求めている。この悪者と



いつものように細かい設定があるので、オプションには助かるね。



オープニング。この画面は変更の可能性があるかもしれない。

いうのが、世界征服を企むとんでもない奴で、Mr. BIGという(このへんのストーリーはここでは省略する。どうしても知りたい人は、映画『ムーンウォーカー』をビデオで見てくれ)。そこで子供達を助け出すため、マイケルが登場するというわけだ。

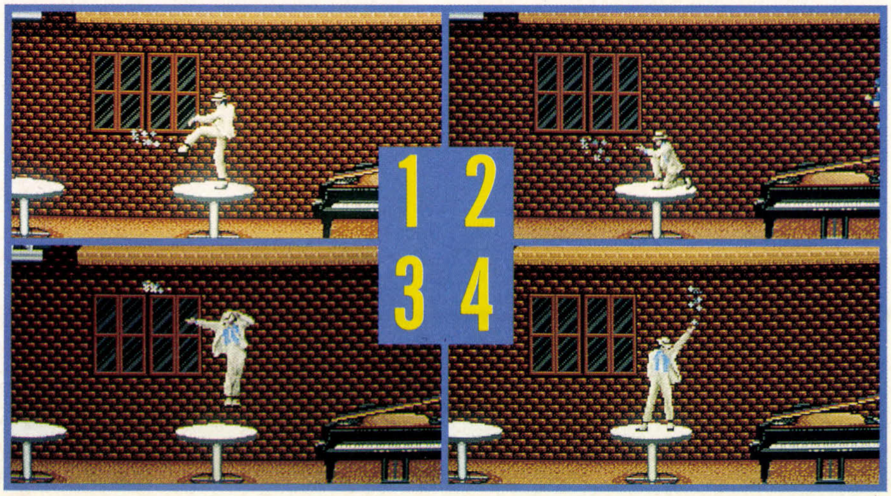
単純明快な目的だけに、誰にでもすぐ遊べそうなゲームだ。

マイケル独自の多彩な攻撃方法

マイケルが子供達を助け出そうとすると、敵はもちろん邪魔をするので、マイケルは独自の攻撃方法で、敵を倒さなければならない。その攻撃方法について説明しよう。

通常の攻撃方法

まず通常の攻撃は、手足からきらめきながら飛び出すいくつかの星によるアタック。正式名はわからないが、パンチをすれば手から、キックをすれば足から飛び出し、敵にダメージを与える。ちなみにパッドの使い方によっては、かなり幅のある攻撃ができるようだ。例えば、ジャンプしてパンチすると、いかにもマイケルらしいポーズを取って、攻撃してくれたりする。このへんの芸の細かさは、なかなかうれしいところだ。



マジックを使った攻撃方法

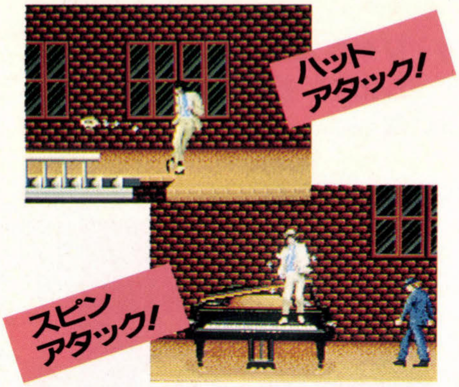
そのほか、マジックというのもある。これはライフメーター（体力メーター。これが0になるとマイケルは死んでしまう）とも関連があるのだ。このライフメーターが多ければ多いほど、有利な技が使える。早い話が"必殺技"的な攻撃だ。この必殺技には何種類かのバリエーションがあって、なかでも最高にイカスのが、"ダンスアタック"。別名をマイケル・フェスティバル＆カーニバルという。名前を聞いて想像できると思うが、敵といっしょに踊り、踊りが終わると敵が倒れるという技だ。

あと、帽子をブーメランのように投げて敵を倒す"ハットアタック"、スピンして周囲の敵を倒す"スピンアタック"がある。どの技を使うかは、先ほども言ったように、ライフメーターの値と、もう1つマジックボタンの押し方による。マジックボタンを押して

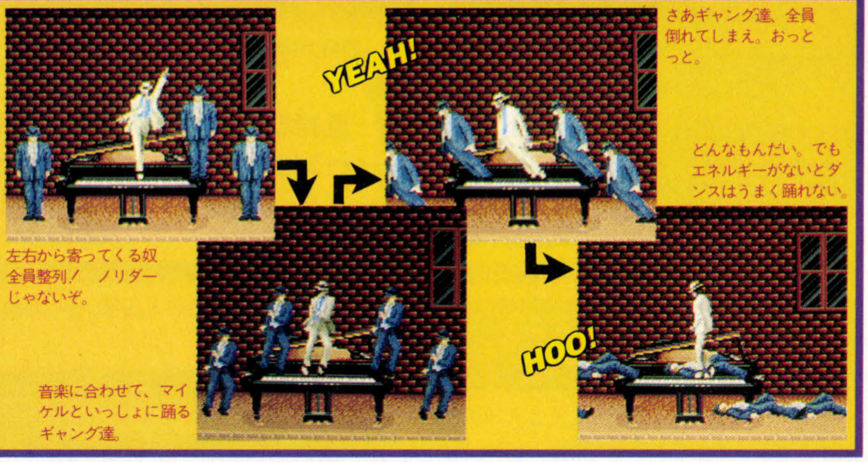
毎回楽しく読ませていただいてます。読者の意見は必ずメーカーに伝えてほしいです。(神奈川県横浜市・野田和正)

いる時間によっても、技の種類が変わるのだ。慣れれば、好きな技を自由に使えるようになるはずだ。

ゲームの楽しい雰囲気が伝わってきたかな。



ダンスアタック!



さあギャング達、全員倒れてしまえ。おっとっと。

どんなもんだい。でもエネルギーがないとダンスはうまく踊れない。

左右から寄ってくる奴全員整列！ ノリダーじゃないぞ。

音楽に合わせて、マイケルといっしょに踊るギャング達。

ラウンド紹介

ゲームの各ラウンドは、映画『ムーンウォーカー』でのシーンや、マイケルのヒット曲のプロモーションビデオのイメージで作られている。これらを観ている人は、より一層楽しめること確実だ。

ちなみに視覚的なイメージだけでなく、音楽面でもマイケルのヒット曲をＢＧＭとして使用しているのだ。ラウンド１は「SMOOTH CRIMINAL」、ラウンド２は「BEAT IT」ラウンド３は「THRILLER」、ラウンド４は「BILLIE JEAN」、ラウンド５は「BAD」と、ファンならずとも、思わずワクワクしてしまうね。

というわけで、今回はラウンド２までをサッと紹介しておこう。続きは次号で！

ROUND 1

クラブ30

この建物の中にたくさんの子供達が捕らわれているのだ。早く救出してあげよう。

まず、いかにもクラブらしい小道具に目を見張ってしまう。ジュークボックスや、ピアノ、ピンボール、ビリヤード台などが、なかなか雰囲気を盛り上げてくれる。しかもこれらの小道具の中には、単なる演出効果を狙っただけでないものがある。

例えばイスなどは、蹴飛ばせば攻撃に使うこともできるし、ピアノの上に乗れば音もちゃんと出るのだ。実に細かいところまで、気を配って作ったなぁ、という感じだ。

問題の子供達は、ガラス窓の向こうに閉じ込められていることもあるが、主に扉の中に閉じ込められている。注意して隅から隅までしっかり捜さないと、全ての子供達を救出するのは難しい。



バニーガールはいなくなるかもしれない。非常にさびしーい。

ピアノの鍵盤の上に乗ると、ちゃんと音が出るという凝りよう。

クラブ30の扉を開けて入ってくるのは、正義の味方マイケルだ。

放り投げたコインがジュークボックスに入り、サウンドＧＯ！



階段の手すりをすべり降りることもできる。もちろん敵も倒せる。

突然階段が降りてきた。目的地は上の方だ。

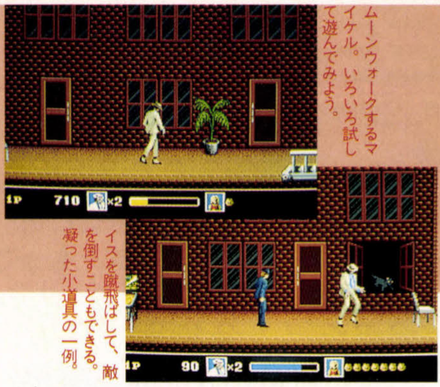
でもビリヤード台の上に乗っても、音は出ない。当たり前か。

子供を助けると、エネルギーが少し回復するのだ。



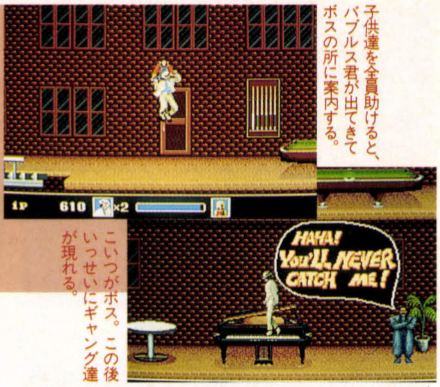
ピンボール台の上をジャンプ! ジャンプ!

子供は扉を開けて助ける。敵もいることがあるので注意しよう。



ムーンウォークするマイケル。いろいろ試して遊んでみよう。

イスを蹴飛ばして、敵を倒すこともできる。凝った小道具の一例。



子供達を全員助けると、バブルス君が出てきてボスの所に案内する。

こいつがボス。この後いっせいにギャング達が現れる。

ROUND 2

夜の街

場面は一転して、美しい夜景をのぞむ夜の街。

すぐ目の前には、アメリカンな街並みに似合いそうな、赤い消火栓。もちろんこれも大事な小道具の一つなのだ。こいつの上に乗ると、激水流が飛び出て、近寄ってくる敵を倒してくれるぞ。

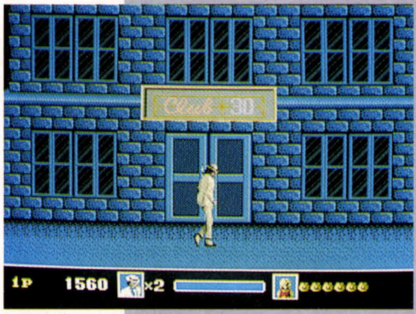
高層駐車場には数多くの車が佇められている。実は子供達は、この車のトランクの中に閉じ込められているのだ。車のトランクを次次と開けて、捜してみよう。

ただし注意してほしいのは、中には敵の仕掛けた爆弾が入っていることもあるということ。間違って開けてしまったら、素早くその場を離れよう。爆発に巻き込まれると、体力を消耗してしまうのだ。

この後には、岩場や機械仕掛けの基地、「スリラー」を思わせる森など、さまざまなシーンが続き、興味はつきない。

詳しい紹介は、次号をお楽しみに!

MICHAEL JACKSON'S MOONWALKER



クラブ30から夜の街に場面は変わってラウンド2。



消火栓の上に乗ると、激水流が飛び出す。敵を吹っ飛ばせ!



街のあらくれどもを相手に!人奮闘するマイケルだ。



ビルからビルへジャンプ! 夜景がキレイ。



敵が手ぐすね引いて待ちかまえているぞ。気をつけろ。



敵がたくさん出てきたら、ダンスアタックで切り抜けよう。



エレベータに乗って駐車場へ。車のトランクの中に子供がいるぞ。



中には爆弾もある。素早く逃げて、ダメージを喰らうな。



重装備の悪者どもがレーザー銃でマイケルを狙う。ピィンチ!



窓を開けたら爆弾だ。このラウンドは爆弾が多い。



ボスだ! どのラウンドも同じ奴が出てくる。



マンホールから下水道へ。この下にもたくさんの敵がいる。



下水道にも子供が捕らわれていた。早く助けよう。



お大様もいっしょにダンス。笑えるね。



ESWAT

セガ／7月14日発売／6,000円／ACT

近未来を舞台にしたバリバリの戦闘アクションゲーム『ESWAT』。難易度は全体的に高いので、最近のゲームは少々甘口すぎるという人には、もってこいだ。

ビデオゲーム版からさらに50年後の話

ＢＥメガではすでに何回か画面写真を紹介してきた『ＥＳＷＡＴ』だが、面構成やタイトル画面が途中変更したこともあって、とまどっている人も多いだろう。しかし、今回紹介するものは、ほぼ完成版なのでじっくり見てもらいたい。

『ＥＳＷＡＴ』はビデオゲーム版からの移植で、横視点スクロールタイプのアクションゲームだ。プレイヤーはライフ制＋残機制になっている。

“ＥＳＷＡＴ”とは、もともとアメリカの警察機構“ＳＷＡＴ”の上位に属する特殊部隊のことで、凶悪化する犯罪に対抗するために設(もう)けられた。彼らは新兵器“ＩＣＥ”を身につけた装甲機動警察なのだ。今回のメガドライブ版では、ビデオゲーム版よりさらに50年後の話である。

その頃、犯罪組織は統合され、巨大な組織“ＥＹＥ”となった。ある日、逮捕した犯罪者から“サードプロジェクト”と呼ばれる新兵器の開発計画が“ＥＹＥ”に存在することを聞き出した。そして“ＥＹＥ”を叩き潰(つぶ)すために、ついに隊員の１人が単身敵地に乗り込んでいった。

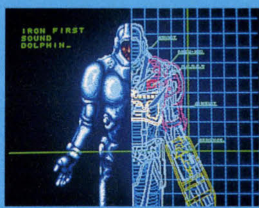
後半難しくなる操作方法

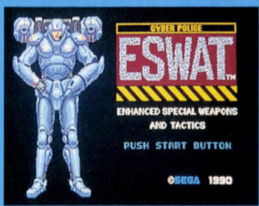
このゲームでは、途中から“ＩＣＥ”装着によってバーナーの使用が加わり、また使用できる武器の種類も最大で５つに増えるので、操作方法が前半に比べ、ちょっと難しくなるぞ。

基本的には、Ａ・Ｂ・Ｃボタンがジャンプ、アタック、武器セレクト(“ＩＣＥ”装着時)に対応している。もちろんオプションで変更可能だ。また“ＩＣＥ”装着前は、Ｃボタンもジャンプに対応しているので間違わないようにしよう。

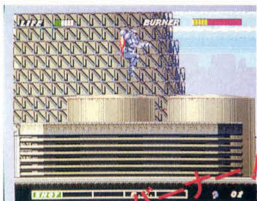
装着後に使えるエネルギー制のバーナーは大変重要なので、これはうまく使いたい。バーナーを使うと空を飛べ、そして敵にダメージを与えることもできるのだ。また武器の“ＦＩＲＥ”ともエネルギーを共有している。

武器の説明については表を見てほしい。



これが噂のタイトル画面。カッコイイ〜。



バーナーを吹かして、空を飛ぶことができる。

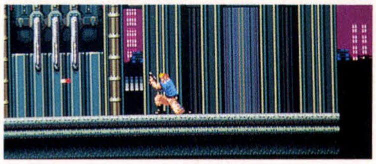
バーナー！



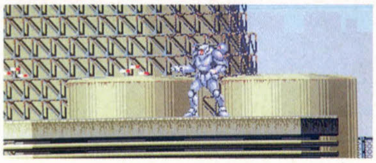
バーナーを振り回せば、武器としても使うことができる。

5種類の武器を使い分けろ！

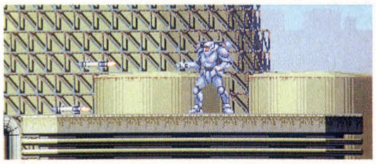
SHOT 最初から持っている標準装備の武器。敵の弾を防ぐことができる。



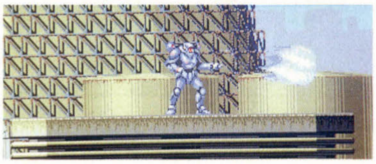
SUPER ボタンを押しっぱなしで連射できる。



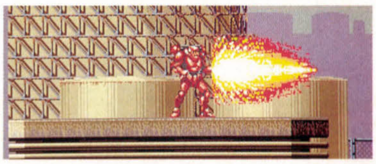
R.L. 地面に沿って進むミサイル。上方向には撃てない。



R.C. 気合砲。撃たないでいるとエネルギーが溜る。気合弾はちょっとでも障害物に当たると消えてしまう。



FIRE 画面上の全ての敵にダメージを与える。バーナーエネルギーを全て使うので、メーターが満タンでないと使えない。１度使うとなくなってしまう。



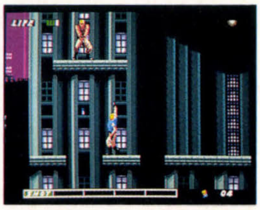
ROUND1 ～ビル街

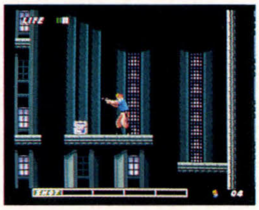
このラウンドと次のラウンド2は、“new ICE”を装着する前の、生身のままで闘うためか、それほど難しくない。操作方法を覚えるラウンドといった感じだ。

気をつけることは、ビルの谷間に落ちないようにすること。落ちると人数が減ってしまうぞ。

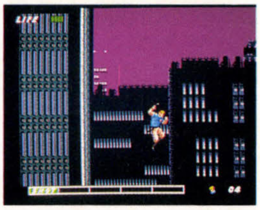
右側のビルの屋上から飛び降りると、そこは巨大エレベーターの上。いよいよボスとの対決だ。


ラウンド1スタート。ボス敵は戦闘ヘリだ！


こいつが意外な難関。銃撃をくぐり抜けて行かなければならない。


これを取れば、ライフが2メモリ分アップする。


これはライフが最大までアップするライフMAXパネル。


とぉ～！ いざ巨大エレベーターへ。

ボス 戦闘ヘリ

こいつは攻撃パターンを覚えてしまえば、楽に倒せるはず。パターンは3種類、ホバリングをしながら射つ、斜めに急降下しながら射つ、下から浮上してきて水平位置で射つ、だ。あとは攻撃位置を覚えて、それを狙い射とう。十数発撃ち込めば、倒せるだろう。


戦闘ヘリの襲撃だ。


死角をついて、撃て！ 撃て！

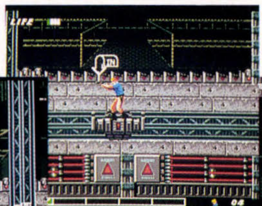

殺られる前に殺る。これが鉄則。

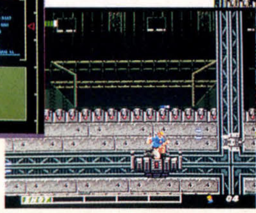
ROUND2 ～監獄

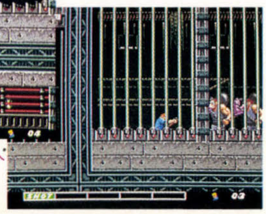
巨大エレベーターでたどり着いたところは、地下監獄だ。

このラウンドは、どこに行ったらよいのか迷ってしまうかもしれない。とにかく右上に進もう。途中乗ることになる上下左右に移動するエレベーターが曲者(くせもの)だ。足場が悪いので、敵からの攻撃がよけにくく、落ちると最初に戻されるので、要注意だ。右上に着いたら、牢屋の中に入り、敵を倒しながら進め。端まで行くと穴があるので、そこから飛び降りると、下のフロアへ行ける。ボスのいるところまで、あと少しだ。


階級が上がってCHEFになったぞ。


行く手にはレーザー砲が待ちかまえていた。

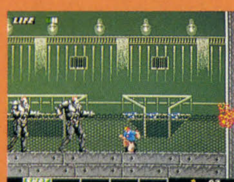

ここから牢屋の中に入る。

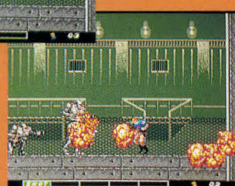

後はひたすら敵を倒しながら進むのだ。

ボス 戦闘ロボット(2体)

ここは普通に闘っては、まず勝てないだろう。敵の射ってくる弾を自分の弾で防ぐ、しゃがんでいれば普通に射ってくる弾には当たらない、そしてしゃがんで攻撃してくるのは飛び跳ねている奴だ、ということを頭に入れておこう。

まず2体のロボットの間に入ってしゃがむ。2体が前後からしゃがんで射ってくるので、1ダメージは受けるが、すぐに2体が片方に集まるので、あとはしゃがみながら連射だ。途中一定のタイミングで、1体が反対側へ飛んでしゃがみ攻撃をしてくるが、これは振り向いて弾幕を張りめぐらそう。この時、気をつけてほしいのは、方向ボタンを常に下に入れておくことだ。


この体制で、飛び回る奴だけを狙えば楽勝。


倒したと思って油断するとこうなる。実は装甲がはがれただけ。

ROUND3 ～原子力発電所

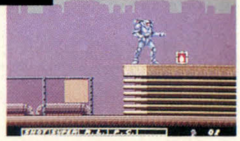
さて、いよいよこのラウンドから“ICE”を装着して闘う。『ESWAT』の本領発揮だ。

このラウンドでは、武器や1UPなどたくさんのパネルが出てくる。パネルを出す敵は決まっているので、プレイしていくうちに覚えてしまおう。また、あとのラウンドのために、ここで全ての武器を揃(そろ)えたい。もし全て揃えられなかったら、1UPを取った後、自滅してやり直すのが賢い方法だと思う。

武器は必要以外、できるだけSHOTにしておいたほうがいい。もし死ぬと、その時使っている武器が失われてしまうからだ。



さぁて。いよいよこの面からICEを装着して戦うぞ！


FIREのパネル。これで全部揃った。

E SWAT

本当にメガドライブはだいじょうぶなのか？　もっとセガに気合いのはいったソフトを出してもらおう。(岩手県紫波郡・菅原一洋)



コラムス

セガ／6月30日発売／5,500円／PUZ

ゲームセンターで大ヒット中のパズルゲーム『コラムス』がメガドライブに登場！　紀元前のフェニキア人達が航海中に遊んだ"宝石並べゲーム"がもとになっているという、女の子にも楽しめそうなゲームだ。

大人気パズルゲーム 急きょ発売！

ゲームセンターでプレイしてすでにご存知の読者も多いと思うが、ビデオゲームで大人気の、セガのパズルゲーム『コラムス』が、はやくもメガドライブで登場だ！　こいつはうれしいね。

しかもメガドライブ版『コラムス』には、ビデオゲーム版にはないオリジナルのゲームモードがプラスされていて、飽きのこない内容になっているぞ。

とりあえず『コラムス』を知らない人のために、簡単に遊び方を説明しよう。



もう一つのタイトル画面。ビデオゲーム版と同じだ。

ルールは簡単

最初、プレイヤーには6×13マスのフィールドが用意され、画面の上から3個で1組の宝石が落ちてくる。宝石の色は6色で、その組み合わせはランダム。

ボタンを押して宝石の配列を変え、レバー操作で左右に動かして宝石を積んでいき、同じ色の宝石3個以上を〝縦、横、斜め〟に並べるとその宝石は消える。もちろん4個でも5個でもかまわない。また同時に違うラインを2つ以上消すのも可能だ。

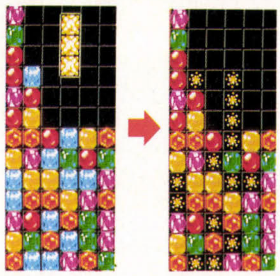
この時、偶然に連続して宝石が消えることがよくある(連鎖消し)。

思いもよらないような消え方で、一気に宝石がなくなった時は、実にスッキリ、気分爽快なのだ。これが『コラムス』の一番のウリで、味をしめたらやめられなくなること請け合いだ。

また途中、魔法石という点滅した宝石が落ちてくることがある。これは落とした下の宝石と同じ色のものが、画面上から全部消えるという便利なアイテム。出現パターンが決まっているので、覚えておくといい。

不運にも、宝石が画面の上いっぱいに積み上がってしまうとゲームオーバー。こんなふうに、ゲーム内容は単純だが、実際にフェニキア人がやっていたかどうかは疑わしい。

魔法石の効果

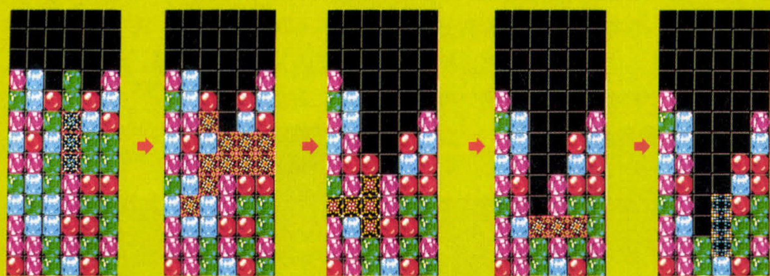


点滅している石が魔法石。これを落とすと……。

同じ色の宝石が全て消えるのだ。有効に使いたい。

連鎖消し

先を読んで消せるのはせいぜい2、3回。こんなふうに偶然性のあるところも、このゲームの人気の秘密だ。



スコアの計算方法

基本的にこのゲームでは、スコアにはそれほど意味がない。『テトリス』と同様に、スコアよりはレベルで、どこまで行けるかにプレイヤーの関心が高くなるゲームだ。ここでは簡単にスコアの計算方法を説明しよう。

まず宝石1個に対してレベルごとに素点が与えられている(表1)。そして3個、4個と並べて消すにつれ、スコアも加算されていく(表2)。特に連鎖反応の回数が増えると、スコアもより加算されていくので(表3)、できれば連鎖が1つ以上あるように考えて、宝石を置いていくのがスコアアップの方法になるだろう。

(表1) 素点の計算方法

レベル	0	1	2	3	4	5	6	7	……………………
素点	10	20	30	40	50	60	70	80	……………………

(表2) 宝石3個以上並べた時の計算方法

消し方	3並び	4並び	5並び	…………	8並び
基本点	素点×3	(素点×3)×2	(素点×3)×3	…………	(素点×3)×6

(表3) 連鎖反応の回数による計算方法

連鎖なし	連鎖1回	連鎖2回	連鎖3回	連鎖4回	連鎖5回
基本点×1	基本点×2	基本点×3	基本点×4	基本点×5	基本点×6

多様なモードが用意されているメガドライブ版

★アーケードモード

このモードは、ビデオゲーム版と全く同じの完全移植になっている。腕に自信のある人はこのモードで遊ぼう。宝石の色も、黄・赤・紫・緑・水色・オレンジの6色で、ビデオゲーム版と同じだ。魔法石も出現する。



プレイ前にレベルをセレクトできる。



レベル2まではヒントつきだ。



ゲーム終了後には、スコア、消した宝石の数、到達レベルが表示される。

★メニューモード

これには2種類のゲーム〝オリジナルゲーム〟と〝フラッシュコラムス〟があり、それぞれ1P・2P・ダブルスの選択が可能。

――オリジナルゲーム

遊び方はアーケードモードと同じだが、出てくる宝石が黄・赤・紫・水色の4色だけになり、色を揃えやすくなっている。

ゲームセンターではすぐに終わってしまう人も、遊びやすいこのモードなら気分よくプレイできるぞ！

――フラッシュコラムス

すでにいくつか積まれている宝石の中に、1つだけ光る宝石があり、それを消せばクリア。

このモードは、光る宝石を消すまでのタイム記録に挑戦というわけだ。ビデオゲームの『フラッシュポイント』のようなものだね。

そうそう、「オリジナルゲーム」と「フラッシュコラムス」には、さらに細かい設定が用意されている。たくさんありすぎて設定するのが大変なほどだ。

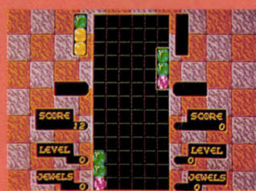
まず難易度設定、開始レベル、BGMの選択が当然あり、さらに時間制限までつけられる。

プレイ方法は、通常の〈1P〉と2人で別々に遊べる〈2P〉(恐ろしいことに2Pでは対戦までもできてしまう)。

そして、1つのフィールドで交互に宝石を操作する〈ダブルス〉。ダブルスでは2人のコンビネーションが大切だから、仲のいい友達とギャーギャー騒いで盛り上がろう。

君はどのゲームで遊ぶか！

●オリジナルゲーム1P



●オリジナルゲーム2P



●オリジナルゲームダブルス



●オリジナルゲーム タイムトライアル1P



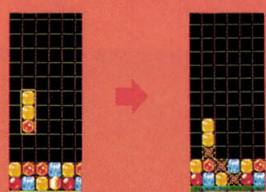
●オリジナルゲーム タイムトライアル2P



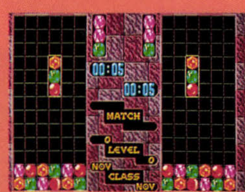
●オリジナルゲーム タイムトライアルダブルス



●フラッシュコラムス タイムトライアル1P



●フラッシュコラムス タイムトライアル2P



●フラッシュコラムス タイムトライアルダブルス



★オプション

最近のゲームには必要不可欠なモードで、アーケードモードの難易度設定、コントローラー設定、サウンドテスト、カラーテストといった、かゆいところに手が届く孫の手機能だ。

最後に一言、このメガドライブ版『コラムス』は、いたれりつくせりのモード設定で、ゲームがうまい人もへたな人も楽しめるようになっているから、1度プレイしてみることをおススメする。

ハマること間違いなしだぞ！　ホント。



四天明王

シグマ商事／7月下旬発売予定／6,200円／ACT

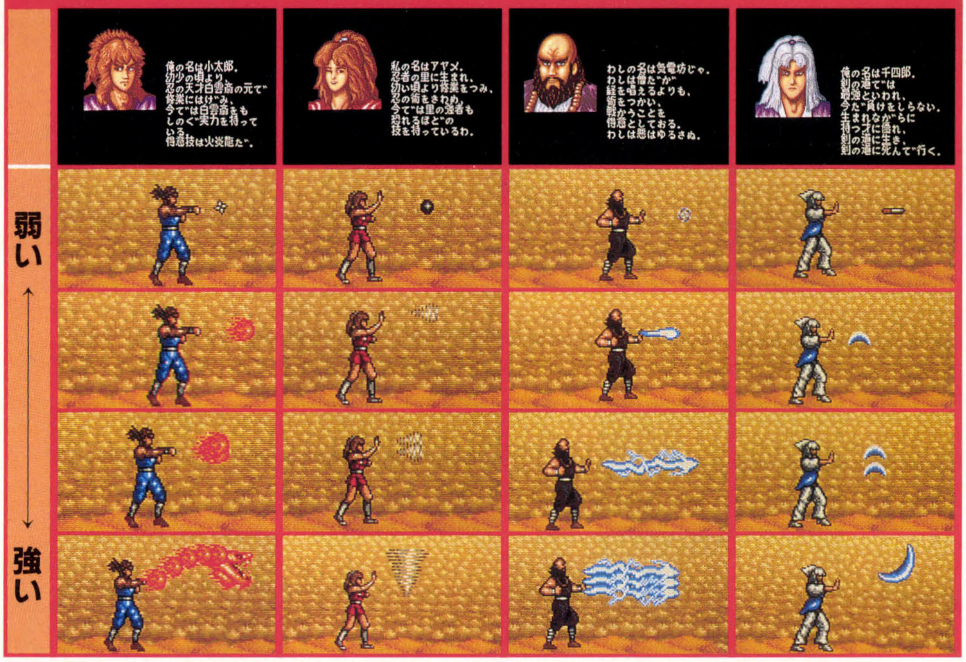
シグマ商事第2弾はオリジナル和風アクションゲームだ。天上界に選ばれた小太郎、アヤメ、気電坊、千四郎の4人をうまく使い分け、魔王・大魔天輪王の野望を打ち砕(くだ)こう。地上世界はキミの手で救うのだ！

気合いで地上を救え

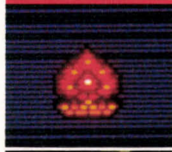
前号新作スクランブルで紹介した『四天明王』も、いよいよＨＯＴメニューに登場。今月は前作ラウンドの軽い紹介と、先月紹介できなかったアイテムをお見せしたいと思う。

このゲームは、天界の１人の神・四天明王から４つの力を与えられた人間が、地上を支配しようと企む大魔天輪王という魔物の野望を阻(はば)む物語だ。全部で９ステージあるのだが、スタート直後に選べるのは６ステージまで。これは自由に選択できるが、７、８、９ステージはすべてをクリアしてからじゃないと進めないのだ。１つのステージは長くないが、クリアするのはきついゲームだぞ。

各キャラクター　パワーアップの仕組み

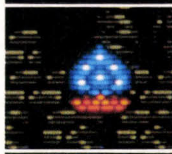


アイテムも忘れずに



スピードアップ

赤の紋。取ると１ポイントスピードアップだ。



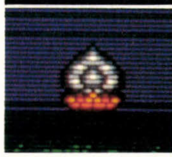
ジャンプ力アップ

青の紋。取ると１ポイントジャンプ力アップだ。



攻撃力アップ

白の紋。攻撃力が１ポイントアップする。



ライフ回復

朱の紋(オレンジ)は１つ回復、烈の紋（グレー）は全回復する。

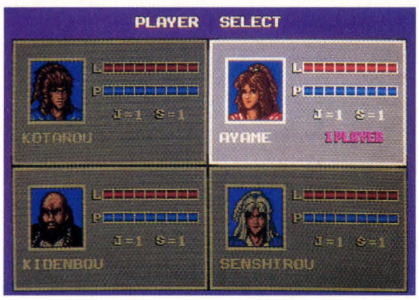
４人を均等に成長させよう

スタート時に、どのキャラを使うかを選択する。キャラをどんどんパワーアップさせよう。しかし、敵(あえ)なくＤＥＡＤ(デッド)ということになれば、他のキャラでプレイしなければならない。それだけに、各キャラクターの武器の特徴をつかんでおきたいし、できれば均等にパワーアップさせておきたい。

スタート時だけでなく、プレイ中もいつでもキャラクター交代できるので、いろんなキャラにアイテムを振り分けておけば、もしもの時には困らないだろう。各キャラの武器は、パワーアップの状態によっても飛び方や威力も違う。しかし、最低の状態の時でもボタンを押し続けることで、最強時と変わらない攻撃ができる。

攻撃は前後と上方向へできる。ボスへ行くまではあまり必要ないが、ボスとの対決では、ある程度のジャンプ力やスピードが必要だ。アイテムを見逃さないようにしよう。アイテムはザコキャラを倒していると出てくるぞ。

あらかじめ使うキャラクターを選択する。アイテムを取るとポイントに変化があるので、ポーズをかけてチェックしよう。





ボムを使用すると画面中の敵が一撃で倒せる。ボス戦までとっておきたい。

アヤメの"いやーん"のポーズ。他のキャラも"いやーん"するけど……。

ROUND1

ラウンド1は岩石地帯だ。地形的に複雑なところはなく、ボスまで一直線だ。しかし、踏むと沈んでいく地点が数ケ所あるので、そこだけ気をつけよう。敵キャラも動きが単純なので、アイテムの宝庫となってくれる。ボスはうまく手を避けて潜り込み、上方撃ちするのが妥当なところだ。もしくは気をためてジャンプ撃ちするか。でもジャンプ撃ちは、手でさえぎられるかも。


ジャンプで攻撃をよけて、ザコを倒せ。


ボス戦までに攻撃力アップさせたい。

ROUND2

ラウンド2は草原地帯。横だけでなく、縦にも数画面分あるのでけっこう広く感じる。とはいっても、だいたいどのルートでもいけるので、パズル的なマップではないので安心してくれ。ザコキャラでは炎の輪のような奴が強敵。一度死んだかと思っても、輪っかだけで攻撃してくるから油断は禁物なのだ。そして山の頂上部には雷が落ちてくるので気を付けよう。


毒花が花粉(?)を飛ばしてきたぞ!


岩石鬼の弱点は頭だ。ビシビシ撃て!

ROUND3

ラウンド3は森の面。樹齢何千年級の樹木が林立している。ここは木から木へ、枝から枝へと移動しなければならないのだ。ジャンプ力が高いほど楽な面だ。しかし、いくつか腐っている枝があるので注意したい。いきつく先にいるボスは猿ともネズミとも見分けのつかない怪物。突然変異だろうか?回転しているときには攻撃が効かないので強敵だぞ。


アヤメで行くとこの面は結構楽だったりして。


スピードアップしてないとボス戦はつらい。

ROUND4

ラウンド4はストリート。とはいってもだれも助けてくれる人はいない。出てくる敵はほんとうにザコっぽいのだが、攻撃はえげつない。とくに自分の周りを蠅のように回る奴なんかは、非常に倒しにくい。おまけにトラップがいっぱいだ。床が抜けてしまうところがたくさんある。ボスはこの港を仕切っている族の頭といったところか。ナイフをビシビシ投げてくるぞ。


こうもり男がヤリを投げてくるぞ!


ナイフをよけて接近しよう。

ROUND5

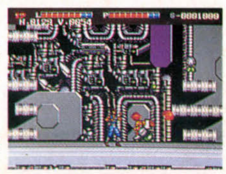
ラウンド5は夕暮れの湾岸倉庫といったところ。雰囲気はラウンド4とあまり変わらないが、ここでは倉庫内を縦へ進まなければならないところもある。トラップはないので、その分ラウンド4よりも楽と言える。ボスを迎えるあたりで対岸のビル街を一望することができるが、そんなことではコールタール男の変態攻撃には勝てない。ビヨ〜ンと伸びたときに攻撃しよう。

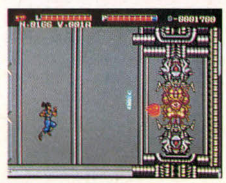

やたら木箱がいっぱいあるぞ。


対岸は美しいが、こちらは見にくい……。

ROUND6

ラウンド6は未来基地といったところか。さすがにトラップも高度な文明に支えられている。バリア地帯、回転する足場などがそれ。特に回転する足場は難関。乗ったら早めに次へ飛び移らないと、またやりなおしになってしまう。ザコキャラもメカメカしている。かといって特別な攻撃を必要とするわけではない。ボスはメカ生体。向こうの攻撃中でしか効果がないぞ。


トラップをくぐり抜けても敵がいっぱい。

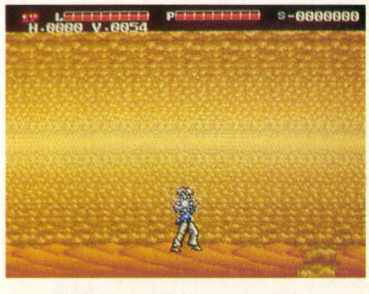

メカ生体の弱点は目玉だよん。

終盤はこうなる!?

ラウンドを6つクリアした後は、魔界、天空宇宙へと続いていく。しかし、今までと比べものにならないほどザコも強いし、地形も複雑になる。しかし、ラウンド9は、見モノだぞ!

早くクリアしたい人には、友達との2Pプレイをお勧めする。2Pプレイの場合は4人のキャラクターのうち、1P側は小太郎、気電坊、2P側はアヤメ、千四郎になる。協力しあえば、難しいところでもクリアできてしまうかも。久々に2Pゲームを楽しめるものだけにうれしいよね。このゲームは各ラウンドは短いのだけど、その分ステージ数も多いし、4人もキャラがあるのでかえって難しいかもしれない。

ここのところのメガドラの移植ゲーム路線をうち崩す、シグマのオリジナルゲーム。今後も活性化のために、どんどんオリジナルゲームを投入してほしいとメガドラユーザーは願っているのではないかな。

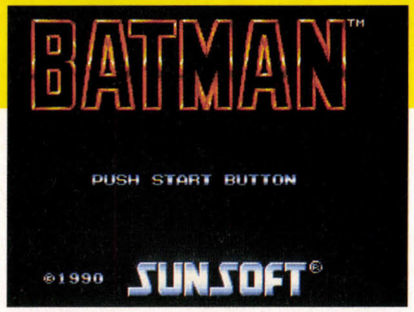

ボタンを押しっぱなしで気合いをためると、より強力な攻撃ができるぞ!

四天明王

話題作がいきなりよくわかる

新作徹底マスター

NEW SOFT COMPLETE MASTER **PART 1**



BATMAN

サン電子／8月上旬発売予定／価格未定／©SUNSOFT

サン電子の期待作『バットマン』がいよいよメガドラに登場！　アクションとシューティング、2つのジャンルが楽しめる超お得ソフトなのだ。

STORY

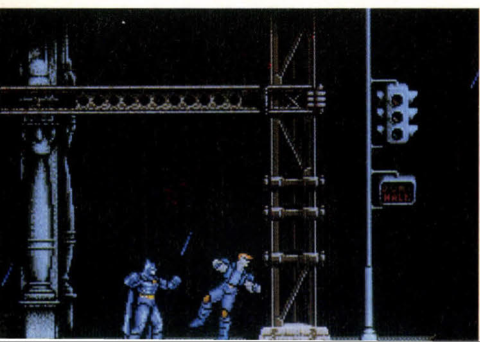
市政200年を迎えるゴッサムシティでは今、200年祭のための準備が進んでいた。が、この街に巣食う巨大な犯罪組織の存在が、計画の大きな妨げとなっていた。そのうえ最近、その犯罪組織内で分裂が起こり、一触即発の危険な状態になっているらしい。一方、人々の間では、黒いマントとコウモリマスクで悪党を倒す正義の味方“バットマン”が話題になっていた。マスコミは、この謎の男の正体を暴こうと躍起だった。美人カメラマンのビッキー・ベイルもその1人である。そんなある日、犯罪組織のボス・グリソムは、自分の地位を脅かす部下のジャックに罠を仕掛けた！



格好いいデモ画面。特にこの夜景は秀逸。まるで写真を見ているよう。もちろんゲームのグラフィックも最高のデキだ。



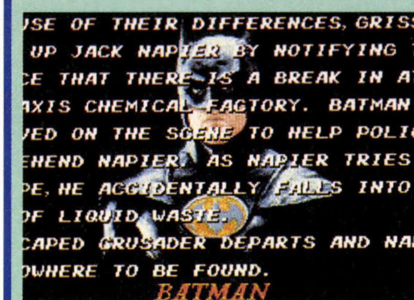
各ステージの最初にはその場面の場所が表示される。まずは、ゴッサムシティ。街中のチンピラとバトルだ！



街のチンピラどもをぶっ飛ばせ！気分爽快！

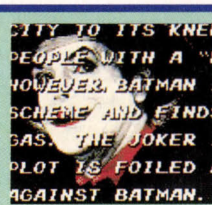
CHARACTER

BATMAN



6歳の時に両親を暴漢に殺された少年、ブルース・ウエイン。彼がバットマンの正体である。莫大な遺産を受け継いだ彼は、金にものいわせてバットスーツを作成。市民を暴漢から守るため敢然と立ち上がった！

JOKER



マフィア

ボスの座を狙うグリソムの右腕、ジャック・ネピア。そのボスにはめられて行った工場で工場廃液に落ちてジョーカーとなる。

VICKI VALE



カメラマン

バットマンの正体をスクープしようとしている。ブルース・ウエインの彼女で、ジョーカーにも横恋慕されるオイシイ役の人。

画面表示

得点　00003200

ここに表示されるのがゲームの得点。敵を倒すと増えて、減ることはない（普通そうだけどね）。もちろん高得点を狙うのがゲームの目的だ。

ライフ

バットマン（下段）とボスキャラ（上段）のライフが表示される。ダメージを受けるとゲージが1ずつ減っていき、全部なくなるとジ・エンド。敵キャラのゲージも同じ。攻略する時の目安になる。

プレイヤー　4

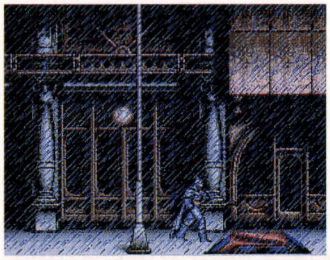
バットマンの残り人数。ライフゲージが0になった時と下に転落した時に1ずつ減っていく。また、1UPのアイテムを取ると1人ずつ回復していく。最高数は9。もちろんバットマンが0になったらゲームオーバーだ。

バットラング　10

バットラングはバットマンが使うこうもりさん型のブーメラン……のはずなんだが、なぜか投げたら投げっぱなし。戻ってこない。初期数は5で、バットラング表示のアイテムを取ると5ずつ増えていく。

GOTHAM CITY STREET ゴッサムシティ ストリート

ステージ１は、ゴッサムシティの街中。街をうろつくチンピラどもを叩きのめし、「ぐれたりしないでしっかり働け。庶民は働くのが務め(つと)だ。俺は金持ちだからいいけどな」と説いてまわる(違うって)。このステージはたいしたイベントもなく、わりとすんなりクリアできるはず。ここでバットマンの操作法を覚えよう。



雨にも負けず、風にも負けず、どんな時にも傘をささない、そんなバットマンに私はなりたい？ この雨はただの演出で、ダメージを受けたりはしない。

ENEMY

ステージ１の敵はザコキャラが２種類とボスが１人。パンクＡはパンチで、パンクＢは突然上から降ってきてピストルを撃つ。



パンクA

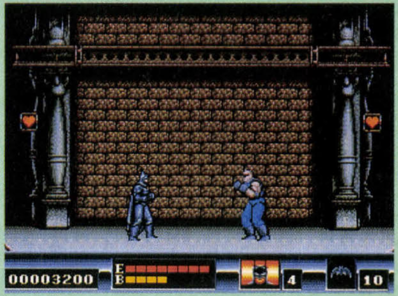
パンクＡという悲しい名前をつけられたザコキャラ。



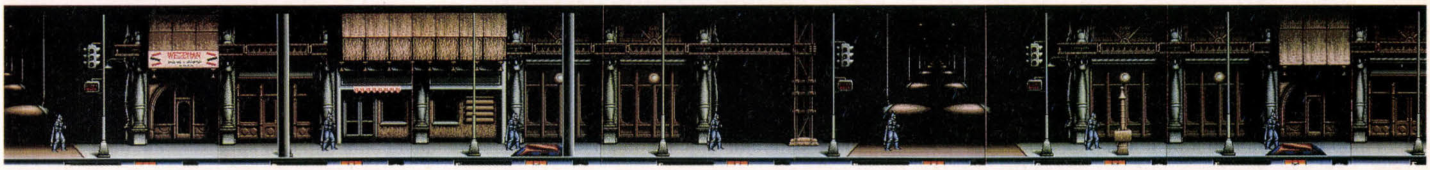
パンクB

ピストルを撃ってくるが、あまり強くはない。

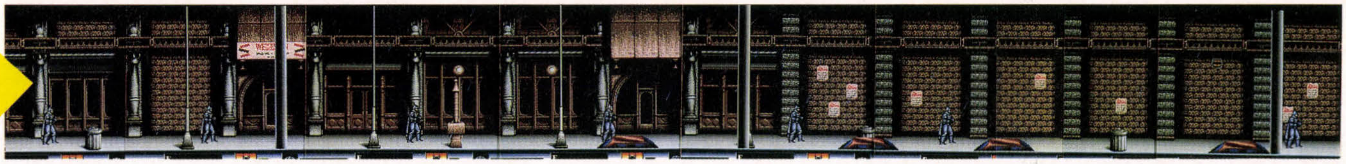
BOXER



バンバンパンチを放ってくるボクサー。こいつを倒すためには、卑怯者(ひきょうもの)になるのが一番。敵の後ろに回り込んで打ちまくる！ 奴の背後をうまく取るのが勝利への道だ!!



Ⓐへ



Ⓐ

ACTION

A バットラング

Ａボタンを押すと、バットマンの向いている方向に、バットラングを投げる。バットラングは使い捨て（映画では違うんだけどね）。

数に限りがあるので、上手に計画して使おう。遠距離戦に使うと有効だ。

B パンチand防御

●パンチ

Ｂボタンを押すと、パンチ(アクション)かミサイル(シューティング)を繰り出す。

●防　御

アクションステージの場合のみ、Ｂボタンを押しっぱなしにすると防御ができる。

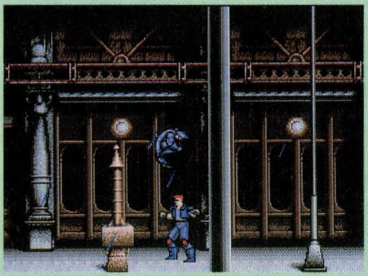
C ジャンプ

●ジャンプ

Ｃボタンを押すとジャンプ。ザコ敵はスーマリの要領で踏みつけるだけでもやっつけられるので、うまく使えるようにしよう。

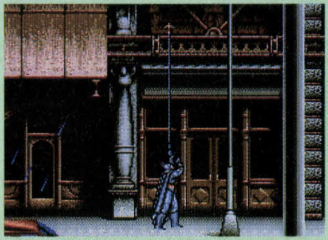
●宙返り

ジャンプ中、一番高く上がったところでもう１度Ｃボタンを押すと、バットマンが宙返りをして飛距離を延ばすことができる。



くるりと宙返りをうつバットマン。金持ちの道楽にしちゃたいしたもんだ。

C＋十字キー フック



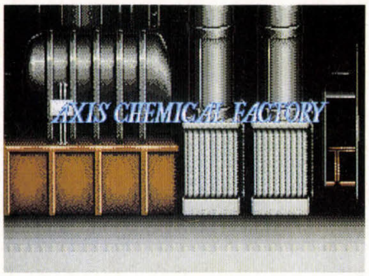
見ているだけなら簡単そうだが、実は結構コツのいる作業。狙いを定めて慎重かつ速やかに行うこと。

Ｃボタンを押しながら十字ボタンを上へ押すと、ピストル形のものからフックが出る。これを障害物にひっかけて、ジャンプでは上がれないような高い所に飛び移るのだ。これをマスターしなければこのゲームの攻略は無理。使って減るものじゃないので、安全な場所で使い方を練習するとよいかも。いざというときにモタモタしていると、ザコ敵にやられてゲームオーバーになるぞ。

セガも『バーミリオン』からいろいろRPGを考えてるみたいだけど、何ひとつ消化されていないような気がする。（福岡県福岡市・長谷川直也）

AXIS CHEMICAL FACTORY アクシス ケミカル ファクトリー

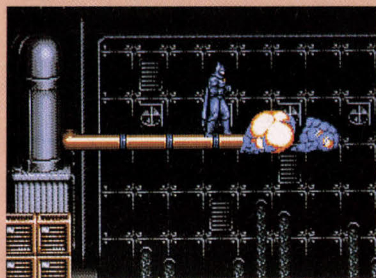
ステージ2は、1に比べるとぐっと難しくなっている。まずマップが複雑、といっても『ソーサリアン』のような難しさじゃないけど。敵キャラも強くなっていて、特に2人1組で現れるスライディング男には要注意。結構なダメージを食らうのだ。そのほか、反射するレーザー光線（レーザー光線って反射しないような気が……まあ、いいや、きっと鏡でできた建物なんだ）や爆発する管などトラップがいっぱい。途中で現れるアイテムを取ることもお忘れなく。そしてこの工場の最後にいるのは、もちろんジャック。ここで倒れた彼は、この後ジョーカーとなって復活するのだ！



工場入口。結局こいつが介入してこなければジョーカーは生まれなかったのでは。

ADVICE No.1 爆発

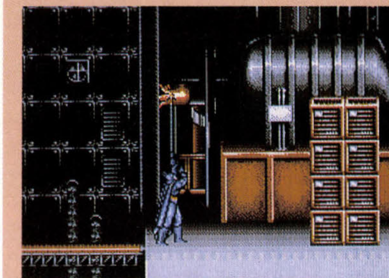
一見そのへんの管と変わりないように見えるこの管。しかし、乗った途端に大爆発を起こす。もっとも乗らないでも爆発するが……。ということで、早く渡った者の勝ち、のこの管、乗っかったままボーッとたたずんだりしないように。もちろん下に落ちたらジ・エンドだ。



いきなり爆発する管っていうのは、ちょっと危いんじゃないかなー。一応ここも工場なわけで……。うーん。

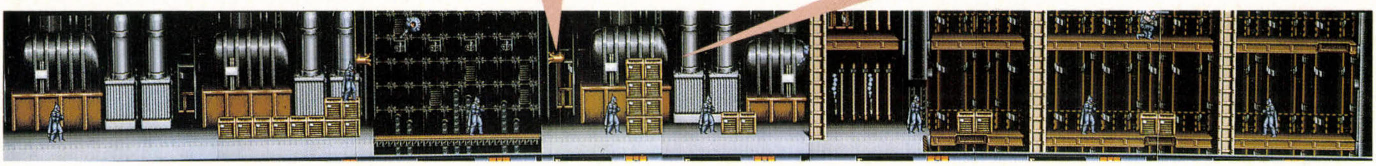
ADVICE No.2 フック

この積み上げた荷物の山は、ジャンプしただけでは飛び越せない。もちろん、よじ登るなんて芸当は、ちょっと太めになってしまったバットマンには到底不可能。そこで登場するのがグラップリングフック。壊れた管の端にフックをかけ、一気にその上に。しかるのちに、ジャーンプ！



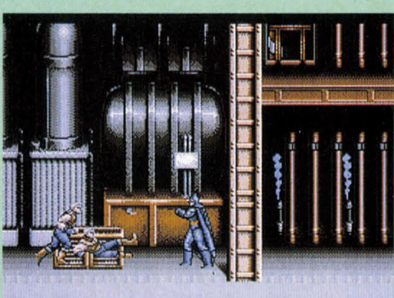
こんなところに箱を積み上げたのは誰？ ちゃんと片づけとかないと仕事にならないじゃないか。

↑Ⓐへ



ITEM

このゲームに出るアイテムは、全てバットマンがパワーアップするための品。バットラングと1UPは、貯めこむことができるので、たくさん取っておくとよい。備えあれば憂（うれ）いなし、ってやつですか（あー、オバンくさい）？



バットラングを投げるバットマン。遠くの敵を倒すのに便利だが、1度使うとなくなってしまうのが困りもの。

バットラング

バットマン愛用のバットラングを増やせるのがこのマーク。これを1つ取ると、バットラングが5個増える。最高99個まで増殖可能。貯めこんで遊ぶのもまた一興かと。

1UP

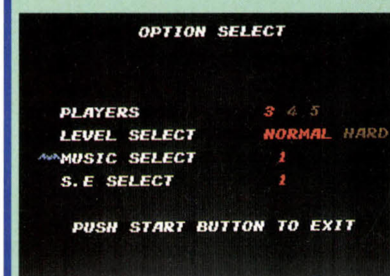
もちろんバットマンの残り人数が増えるアイテム。この中には小さなバットマンがビン詰めになって入っていて、蓋（ふた）を取ると「お呼びですか、ご主人様ー」と……？

体力回復

ハートのマークで体力が最大値まで回復する。いつも思うことだが、どうしてダンジョンや敵の基地にパワーアップ用のアイテムが落ちているのだろう……？

MUSIC SELECT

タイトル画面でオプションを選択するとこの面にくる。ここではゲームの難易度とバットマンの数の設定ができるほか、好きなBGMを聞くことが可能。そのうえエフェクトまで聞ける。エフェクトは45種類、BGMは13種類用意されている。

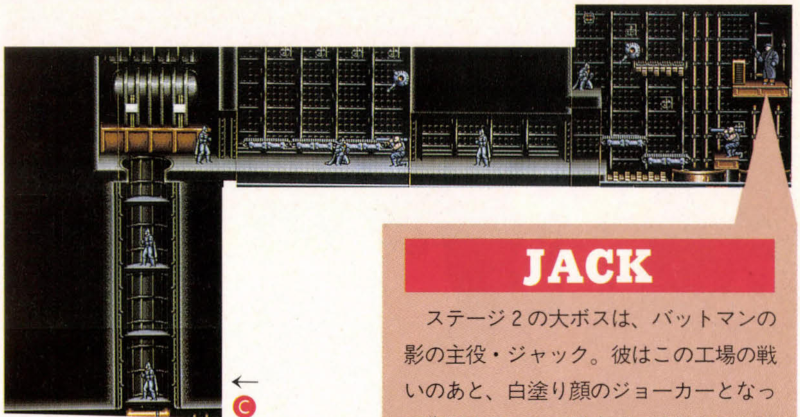


ばっさん、ばっさんと、飛ぶこうもりさんがとてもかわいくて、見ていて飽きない。思わずペットにこうもりを飼いたく……ならないか。



← A

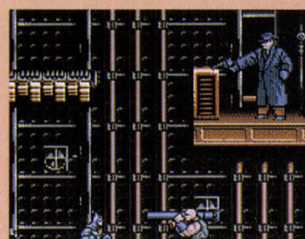
B へ ↓



← C

JACK

ステージ２の大ボスは、バットマンの影の主役・ジャック。彼はこの工場の戦いのあと、白塗り顔のジョーカーとなって復活する。この時点での彼はさほど強くなく、ステージ２にはボスはいないといってもいいほど。とりあえず防御しつつ叩きのめすのがよいでしょう。



武器はピストル。ただつっ立ってバンバン撃つのみ。まるで殺してくださいといわんばかりなのだ。

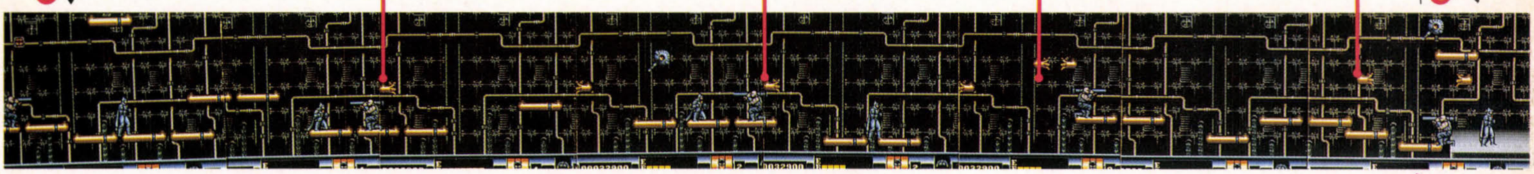
ADVICE No.3 防御

BAZOOKAの上手な倒し方を伝授しましょう。まず、こいつの撃つバズーカ砲弾をしゃがんで回避。もちろんバットマンは無傷。その後、素早く足元に滑りこんで蹴りを連発。これで敵は簡単にＫＯ。

ADVICE No.4 土管

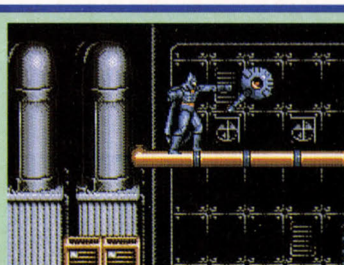
登り土管。何もないこの空間、敵もいなけりゃアイテムもない。ついでに言うと、梯子(はしご)もない。どうやって上がればいいんだー？　で、仕方がないのでグラップリングフックを使ってのんびり上がりましょ。

B ↓　爆発　爆発　爆発　爆発　↑C へ



ENEMY

ステージ２のザコキャラは、１のそれよりも数段強くなっている。特に速いスピードで足元を狙ってくる奴らには注意が必要。防御もできないので結構辛い戦いになるぞ。



工場の中にはこういったレーザー光線が無数に配備されているのだ。

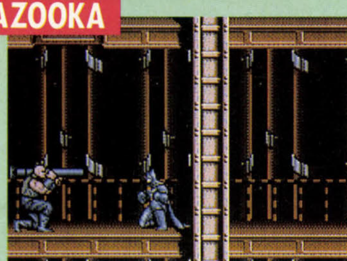
手下A



この見事なスライディングの仕方は……おまえら野球部だな!?

２人１組でスライディングしてくる変な奴ら。足元に滑りこんできたところを踏んづけてやるとよい。ま、縄飛びをしていると思えばよいかと……。

BAZOOKA

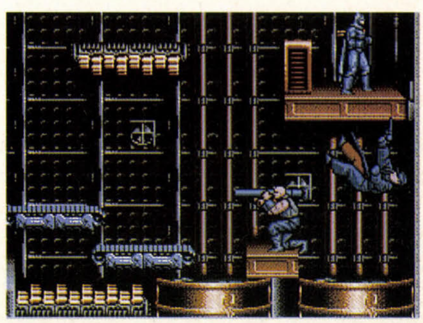


目標も何も定めずにただバズーカを撃つ、レーザー光線にも劣る男。

まともに攻撃を食らうと結構痛い敵。ここは慎重に防御して……。

次号に続く

ジャックを倒してゲームオーバー。この先のステージは次号にて紹介。しばしの間お待ちを。ちなみにこの先はとてつもなく難しい。ステージ１、２でてこずった人にはちょっと大変かも。バットラングは使わずに温存しておいたほうがよいでしょう。



アッたら驚くキテレツゲームを真面目に考える

『幸福の手紙』ゲーム



今な、ここに書くゲーム、何にしようか考えてたんだけど、どぉーもいいのが浮かばないんで、風呂に入ったんだよ。それで、湯船につかって、その水面にムニャムニャと揺れてうつるオノレのチンポをボーッと眺めてたら出た！　思いつきましたよ、すごいゲームが！

それもゲーム史上かつてないほど壮大で哲学的な、人類の存在意義を説いてしまうようなゲームが！

昔、不幸の手紙ってのが流行ったろ？

〝これは不幸の手紙です。この手紙を受け取った人は、10日以内10人に同じ内容……不幸になります〟とかいうヤツ。

アレの変形でな『幸福の手紙』っていうの。

文面はこうだ。

〝これは幸福の手紙です。この手紙を受け取った人は幸福になります。この手紙と同じ文面の手紙を、アナタが書いて、知り合いでも知らない人でも送れば、その人もまた幸福になります。この手紙を受け取った大阪の男性は人類まれに見るブ男でしたが、2日後に、カワイコちゃんと結婚しました〟

これをだな、とにかくオマエら読者はテキトーに10枚くらい出せ。

もしも、これでこの幸福の手紙が流行ったとしたら、ハッキリいうが、日本に住んでる人間が本当にいい人ばっかりってことになる。

そして、それが非常に哲学的なんだな。もし、この遊びが不幸の手紙みたいに流行ったならば、中国の儒教の時代から常に論争の対象になっていた『性善説』と『性悪説』に、ついに回答を得てしまうってこった。

そう、人間はやっぱり性善説だったのだ！ってこった。いやぁ、いいこと考えたなぁ。人類全員が幸福になれる、と。

いやいや、最後は何か観念的というか、宗教的な話になってしまったぞ。まさかチンポ眺めて考えた遊びとは、お釈迦様でも気づくめぇ。

奇宅烈コドナ相談室

Q　三浦純先生がよく描く左の絵の彼らには、名前はあるのでしょうか？　今度はゾウさんも出演させてください。
（埼玉県日高町・山田承太郎・18）



A　三浦純先生、なんて本名で呼ばれちゃったら恥ずかしいよな。

仕事で「先生おられますか？」って、電話がかかってくることがよくある。先方はどんな奴かわからないので当たり障りない言い方をしてるんだろうが、打ち合せでその人に会ったとたん、「みうら君らしくやってくれれば……」とか、いきなり先生から〝君〟に落とされたりする。

ちくしょう！　オレも梶原一騎先生みたいな顔してさえいればなぁ、と思ったりする。

さて、質問に答えましょう。私のキャラクターの名前、メガネをかけているのは「チャーリー」、カエルのほうは「ホワッツ・マイケル富岡」です。

どちらもマンガ本が出ております。前者は『学園ハニワものハニーに首ったけ』（河出書房新社刊）、後者は『ボクとカエルと校庭で』（青林堂刊）で、それぞれ本屋さんで取り寄せてください。私の本は、あまり本屋さんに置いていないので、よかったら是非努力してみてください。（よろず相談人・三浦純）

ハガキ大募集！

あなたの周りの事件、気になる数字・言葉・CF・人……etc、いろはがるた、ゲームアイデア、相談などを各コーナー宛にお寄せください。

採用の方には、〝Q〟というポイントを差し上げます。基本Qは12、採用される度に先生方の判断によりQが与えられます。

【例】
12Q キテレツ
18Q キテレツ
32Q キテレツ

これによって、全国にあなたの名前を大きく知らしめることも可能です。

●送り先　〒102　千代田区九段南2-3-26　BEメガ・キテレツ○○コーナー　住所・氏名・年齢・職業を明記するのをお忘れなく。

世紀末キテレツ新聞

SEIKIMATSU SHIMBUN

発行所　東京都千代田区九段南2-3-26
㈱日本ソフトバンク
BEメガ編集部
世紀末キテレツ推進会
平成2年6月8日発行
通巻4号

今月の事件簿

京都駅前、饅頭屋の看板撤去される

この事件が起こったのは7～8年前。京都に訪れた観光客の「なぜあんなところにヒワイなことを、それもあんなにデカデカと書くのか？　京都市民は恥ずかしくないのだろうか？」という声が発端だった。

京都は古くから観光の街として知られ、京都府もそのことを考慮してか、下品な色の屋根や街に似合わない風俗営業を禁じている。

しかし、ここにきて、その問題の看板を撤去するに踏み切った。

私も京都在住のおり何度かそれを目撃してはいたが、灯台もと暗し。恐ろしいことに、それをヒワイなどとは気づかず生活していた。

さて、饅頭だが、京都ではこれを丁寧に〝お饅頭〟という。勘のいい人ならある程度ピン！ときたと思うが、もっと一般的には〝おまん〟と呼ぶ。〝こーておくれやす〟は、すなわち〝買ってください〟の京都弁である。

その看板には

「おまんこーしておくれやす」

と書かれてあったのだ。

（みうらじゅん）

GW（ゴールデンウィーク）の遊園地で足腰を鍛える！

古い話題で恐縮だけど、ゴールデンウイークは楽しかったかな？

実はボクもね、ゴールデンウイークには遊園地に行ったんだよ。それもね、東武動物公園っていう遊園地と動物園が一緒になってる所なんだ。

それでね、東武線の『東武動物公園前』って駅で電車を降りたんだ。駅の名前は東武動物公園前ってことは、ふつう、その駅の前に東武動物公園があってもしかるべきだよねぇ。ところが、びっくりしちゃったよオジサンは。そこからまたバスに乗って行くんだって。

読売ランドもそうだけど、東武動物公園はテレビのCMで東武線で都心から一本みたいなこといってるよねぇ。いったい、カバ園長はどんなつもりなのかな？　ボク、ちょっとカバ園長の意見を聞いてみたかったなぁ。

おまけに、入口について、中に入ったはいいんだけど、そこから遊園地の乗り物とか動物のいる所まで、ただ何にもない、なんだか池のほとりみたいな所を10分くらい歩かないと着かないんだよ。

いやぁ、本当にオジサン、これにはビックラこいてウンチもらしそうになっちゃったよ。カバ園長は毎日ここ歩いているのかな。それだったら毎日ウンコもらしそうだね。

みんなも一度行ってみるといいよ。足腰が鍛えられること間違いないから。それじゃまた来月♡

（佐藤克之）

今月の気になる数字・ヒト・言葉

0人　最近僕と遊んでくれる人の数――友達いねぇんだチクショー！（佐藤）

1本　この前、実家に帰ったときに1人で空けたシェリー酒の数――最終的に覚えていないんだが、どうも酔っぱらって親の前で踊ったらしい。親も妻もシラフだったので、オレがどんな言動をとったかよく覚えているのだが、自分が覚えていない酔った時のことを聞くほど恥ずかしいことはないので、おそらく謎のままだろう。それにしても、シェリー酒とメザシってのは、最高に合うぞ。（佐藤）

このページ　私とカーツ佐藤は、こんな仕事に就いてかれこれ10年になる。バカ仕事も10年やってりゃー、そりゃ本物だよなって、我ながら思う。このページについて、もっとみんなで考えよう――まぁ、仮に私がいま19歳の子とつき合ってるとしよう。するとどーだ！　私はその子が9歳、生理もない頃からこんな仕事をしていることになる計算だ！（みうら）

前田武彦　愛称・前武。彼を起用した〝あたりマエダのクラッカー〟という CMが一時流行った――大橋巨泉とやったTV番組「巨泉・前武のゲバゲバ90分」（'69年）以降パッとしなかったが、久々にゴールデンタイムに登場しているのを見た。普通のオジサンがどこまでやれるか注目したい。（編）

誌上通信ゲーム〈4〉いろはがるたの巻

当コーナーへの投稿は、それがいずれカードゲームとして世に出る危険（？）もあるので、ビジュアルイメージを大切にしたい。

●ぬ

ヌルヌルとナメる技にもプロの冴え――ソープ嬢・ファッション嬢に捧ぐ。（佐藤）

ぬっと出た　桂小金治　夜も眠れず――トイレのドアを開けて小金治が立っている恐怖。（みうら）

●る

〝ルイルイ〟を歌うは太川の陽介だ――同じタイプに〝ディープ〟を歌った渋谷哲平がいた。（佐藤）

●を（お）

〝を〟を使う　さいとうたかをの意味知りたし――そーなのだからしかたない。（みうら）

〝を〟のことを未だに「くっつきの〝を〟」と呼ぶ「カリキュラマシーン」を見た世代――そんな番組、みんな知らねーか。（佐藤）

★　★　★

〈投稿作品〉

ヌードもきれいな真田広之（文京区・加藤れい子・29）

――同志！「病院へ行こう」を見たわねっ。手塚理美ナンだ!!

をとこ26、いろいろあるわ（横浜市・江川順一・26）

――「私をスキーに～」のセリフのパクリ。あれは女だった。36歳にはもっといろいろあると、編集長が申しております!?

下剤と下痢どめ一緒に飲んだらどうなるの（京都市・宮本路加・15）

――下腹部の膨脹感に苦しみ、下剤の量が多い場合は生理が遅れる。経験からいって。18Qやろう。

おシッコのとき「シーッ」と言わないと出ない僕（鹿児島市・松元幹朗・18）

――そうそう、そーなの！……って、そんなのガキだけだよ！　でも、健闘を讃えて24Qあげよう。

★　★　★

●いろは47文字は以下のとおり

色はにほへと（ど）　散りぬるを

我か（が）よたれそ　常ならむ

うゐ（い）の奥山　けふ越えて

浅き夢みし　ゑ（え）ひもせず

フリーライター志望

世田谷区・（22歳）

谷田部邦彦



※教育的指導！

BEメガのライター志望なら、宛先は当コーナーじゃなくて編集部にしてくださいね。キテレツだから載っけたけど。カットはイイ味出してると思うよ。

〈PR〉

by　阿木二百

新マシン開発工房

理想の電子手帳、E-Notes！

E-Notes(イーノーツ)は、Electronic Notesの略で、エレクトロニックアーツにも似ているが、全く異なるものである。まぁ、「いいノート」を目指して考えられた理想の電子手帳（ブームだよね）だと考えてもらえばよいのだが、そこはそれ、単なる手帳レベルのものではなくて、ソニーのパームトップのように新時代のパーソナルコンピュータとして、ひとヒネリしてみたい。

電子手帳では役不足だ

読者の中に、電子手帳なんぞを持っている人が何人いるかはわからねど、世間ではパーソナルワープロに続く人気商品とやらで、やたらと多くの機種が出回っている。一説にはゴルフコンペの商品として配られているのが大半で、オーナーは多くてもユーザーは少ない（つまり、持ってはいても使っていない）てな話もあるが、同じコンピュータでもわざわざ単一機能化したもののほうが理解されやすく、実際にも売れてしまうのはワープロも同じ。で、結局コストもかけられず、使いにくいものができあがってしまうんだなぁ。

例えば、同じように手書き文字を認識するというセールスポイントがあっても、電子手帳レベルのものは認識率が低い。これを、「安いからこんなもの」感覚ですませていては、いつまでたっても「やっぱりダメね」ということになる。だから、この分野では多少高くともいいものを作り、定着させることが必要なのだ。

今回のマシンは、そのあたりのことを考えに入れ、世界有数のソフトウェアエンジニアであるビル・アトキンソンの意見も参考にしつつ構想してみたんだがね……。

モジュール化でアピール

まず、本体サイズは変形A5版。ほぼ全面を液晶パネルが占め、奥の盛り上がったところに基板類が入る。ふたはシャッターのような感じで、開いたときにじゃまにならないようにした。

液晶パネルは、ごく簡単な操作を指で行うためのタッチパネル機能と、正確なポインティングのためのスタイラスペンが併用できるようになっている（パームトップでの経験からいえば、よほどの文章を書くのでなければ、入力は手書き認識でよい）。

液晶パネルの底部に基板を入れないのは、標準状態では省エネルギータイプの反射板ユニットとなっているこの部分を、用途に応じて、暗がりでも使うためのバックライトユニットやOHPなどで投影するための放熱ファンユニットなどと交換するためである。さらに、デスクトップで使用するためにキーボードユニットが用意され、これにはバックライトやプリンタも標準装備されている。

データの記録やソフトの供給はICカードで行い、フロッピーは内蔵しない。その代わり、ネットワーク機能が最初から組み込まれていて、複数のE-Notesを簡単に連結して使えるほか、短距離ならばワイヤレスでも使えるようなトランスミッターが用意される。

使い勝手を考えると、インターフェースはグラフィックベースのものになり、CPUも当然その方面に強いモトローラ系のチップとなる。しかし、パフォーマンス的にはX68000やメガドラの68000では役不足で、最低で68020、できれば68030相当のものを載せたい。それで重量は1kgに抑え、連続使用可能時間はバックライトなしで最低6時間程度はほしいところだ。

ソフトウェアは従来型のアプリケーションではなく、文字データもグラフィックデータも受け付ける白紙状態の入力画面に必要なツールを組み合わせて、人それぞれの作業環境を作ることになる（ワープロなら文字ツールと書式設定のルーラツールに文字検索ツールを組み合わせる、てなぐあいだ）。

価格的には、本体が12万8000円、バックライト＋拡張バッテリが2万円、OHP用ユニットは1万5000円、デスクトップユニットが6万5000円というところで、さあどうだ！

（イラスト／森コギト）



好評連載企画

熱血メガドライブ宣言

平成2年版

今までに熱血メガドライブ宣言をしてくれたメーカー
テクノソフト、サン電子、アスミック、メサイヤ(NCS)、シグマ商事、マイクロネット、ホット・ビィ、タイトー、ウルフチーム、東亜プラン

ナムコ

金子製作所





Part 3

今回は新たなサードパーティーとして名乗りを上げた、“金子製作所”と、そしてゲームファンなら誰でも知っている“ナムコ”の登場だ。金子製作所は今まで多くのアーケードゲームを発表してきたメーカーで、ゲームセンターには欠かせない存在だ。またナムコもゲームメーカーとして、アーケード、パソコン、ファミコン、PCエンジンと幅広く開発・発売してきた。この両社に共通していることは、他機種に移植できる自社ゲームを豊富にもっている、ということだ。メガドライブにこの両社の人気ゲームが次々と移植されることを望みたい。

ナムコ

ゲームメーカーを越えた企業として独自に発展し続けるナムコが、メガドライブへ参入。今までに蓄積されてきたアミューズメントの技術と知識が、メガドライブの柱となる!

——メガドライブへ参入した理由は?

ナムコ(以下ナと略)　国内においても海外においても、メガドライブの普及台数がかなり伸びてきたことと、メガドライブのCPUが業務用のビデオゲームに近いものを持っているので、開発に着手しやすいという面がありました。もちろん参入して、会社自体の売り上げをより伸ばしたいということも大きいです。

——メガドライブ第1弾は『フェリオス』(7月20日発売予定)ですが、それを選んだ理由は?

ナ　まず他の機種で出てないものということで選びました。メガドライブで初めて家庭用のゲームとして出るもの、ということが大きな理由です。

——メガドライブ用のオリジナルのオプションやモードはありますか?

ナ　ありますが、これはプレイしてクリアしてからのお楽しみということにしておいてください。

——メガドライブに移植するうえで気をつけているところは?

ナ　なるべくオリジナルに近い形で移植することを心がけています。ゲームセンターでプレイしてる人に、家庭でも楽しんでもらえることが当社にとっては最低限の義務だと思っております。

——それ以後の予定についてはどうですか?

ナ　第2弾はSHTで9月くらいの発売を予定しています。第3弾はパズルゲームで12月くらいになる予定です。もしかしたら発売が前後することもあるかもしれませんが。当面は移植のゲームが続きますが、メガドライブオリジナルのものも考えております。

——BEメガの読者がメガドライブに移植してもらいたいゲームで、1位に『ワルキューレの伝説』が入ったのですが、この可能性はありますか?

ナ　『ワルキューレの伝説』はPCエンジンで発売される予定がありますので……すぐに出すというわけにはいきませんね。メガドライブとPCエンジンは、比較的ゲーム内容の表現が近くなるんです。だから同じものをすぐ出しても意味がないんですよ。

——メガドライブではSHTがかなり多く発売されていますが。

ナ　ええ、でもファミコンでは開発できないSHTをメガドライブで開発できるからなんです。それにアーケードゲームとメガドライブのユーザー層がクロスしている部分が大きいからでしょう。

——周辺機器についてはどうですか?

ナ　関心はありますが、まだ具体的なアプローチについては考えておりません。



コンシューマ事業部課長の原口さん

ナムコ社史

1955	(有)中村製作所設立
1957	娯楽機器販売を開始
1959	株式会社に組織変更
1963	日本橋三越本店の屋上に「ロードウェイランド」を設置。その後各支店の屋上にも同様に設置
1966	本社工場を設置。木馬式乗り物を本格的に製造開始
1972	"NAMCO"というブランドネームを使用
1974	アタリジャパン(株)をアメリカ・アタリ社より買収。ビデオゲーム機器分野に進出
1977	(株)ナムコと社名変更
1978	カリフォルニア州サニーベール市に、ナムコ・アメリカINC設立。オリジナルビデオゲーム機第1号『ジービー』を発売
1979	ビデオゲーム機『ギャラクシアン』を発表
1980	ビデオゲーム機『パックマン』を発表
1982	ビデオゲーム機『ポールポジション』を発表
1983	ビデオゲーム機『ゼビウス』を発表。MSXパソコン用ロムカートリッジを生産販売開始
1984	任天堂ファミリーコンピュータ用ロムカセットを生産販売開始
1985	アメリカ・アタリINCの業務用ビデオゲーム機の開発・製造部門を収得し、アタリ・ゲームズCORPを設立
1986	(株)ワールドグローリーよりイタリアントマト事業部を買収。(財)ニューテクノロジー振興財団を設立。ファミコン『プロ野球ファミリースタジアム』を発表
1987	トーゴとジョイントベンチャー企業エヌアンドティを設立、大型遊園施設へ進出。「ナムコ・スターライトエクスプレス」の公演開始。ビデオレンタルショップ、「キネマ倶楽部」オープン。初の通信機能搭載型ビデオゲーム『ファイナルラップ』発売
1988	東京証券取引所市場第2部に上場。横浜未来研究所にCGプロジェクトを発足。ビデオゲーム『ワールドスタジアム』を発表。オリジナルビデオ「未来忍者」を東京国際ファンタスティック映画祭にて公開、発売。ビデオゲーム機『未来忍者』も発売
1989	ビデオゲーム機『ウイニングラン』発売。おもしろ電話機「美声ホン」発売



——ゲームギアについてはどうですか？
ナ　参入はしていますが、まだ企画の段階です。ゲームボーイよりは、開発において制限を受けなくてすむというメリットはあります。
——スーパーファミコンについてどうですか？
ナ　当社の場合、現在のところ開発スケジュールが一杯なので……。開発スタッフに余裕ができたら、



コンシューマ事業部課長の横山さん

前向きに考えることもあるでしょう。
——スーパーファミコンのスペックを見て、どう思われましたか？
ナ　メガドライブ、ＰＣエンジンと比べてみても、映像の表現能力の差があるだけで、ゲームの基本的な部分は変わらないと思うんです。その能力を活かせるゲームに何を選ぶかがポイントになってくるでしょう。でも、開発期間はそれだけ余分にかかることが予測されます。
——ナムコのゲーム作りに対するポリシーは？
ナ　どういうゲームを作りたいかというゲームを作る側の主観と、どういうゲームを欲しているかというユーザー側の客観的な意見をどううまくミックスさせて、ゲームを作るかではないでしょうか。ようするに、どれだけユーザーの立場に立ってゲームが作れるか、ということになるでしょう。
——最後にメガドライブのユーザーに対して一言お願いします。
ナ　ユーザーの期待に応えられるゲームを作ります。

ナムコのメガドラ参入第1弾

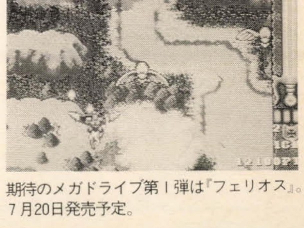
ナムコからメガドライブで７月20日に発売される『フェリオス』については、本誌でも繰り返し紹介しているように、その期待は高い。

このゲームはナムコ業務用基盤システム２の初期の作品だ。このシステム２には回転、拡大、縮小などのとってもすぐれものの機能が搭載されている。そのうえ『フェリオス』では、アルテミスの音声合成もあり、臨場感溢れるＳＨＴとなったわけだ。

メガドライブでは、多少グラフィックの質は落ちたものの、音声合成もあり、サウンド面では、かなり業務用に近いデキだ。今後どんなゲームが移植されるか楽しみだ。



タイトル画面。古代ギリシャ神話を舞台にしたキャラクターとストーリーが魅力。



期待のメガドライブ第１弾は『フェリオス』。７月20日発売予定。

金子製作所

アーケードゲームではおなじみの金子製作所が、コンシューマ部門への積極的進出を展開。幅広い対応力をもつ確かな開発技術力が、メガドライブで発揮されるのを待とう！

——メガドライブへ参入した経緯についてお聞きしたいんですが。

金子製作所（以下金と略）　以前からコンシューマ関係にも進出しようと考えていました。今までは当社のアーケードゲームの権利を他のメーカーにロイヤリティベースとして譲っていたのですが、最近当社の開発スタッフも、コンシューマ部門専任の(株)インターステイトの設立によって、充実してきましたので、積極的に進出することを決めたわけです。

メガドライブに参入したのは、当社がアーケードゲームのメーカーとして、セガと付き合いがあった関係が大きいですね。実際メガドライブのユーザー層はアーケードゲームのユーザー層に近いですし、スペック的にも似ている部分が多い、ということも大きな理由でした。また、参入によって開発技術を蓄積して、今まで以上にコンシューマ部門まで幅広く対応できるようにしたいですね。

——セガから発売された『ＤＪボーイ』は金子製作所で移植したゲームということですが、これまでも金子製作所のアーケードゲームは、他の機種によく移植されていますね。

金　当社では、自社ゲームの開発・移植についてはできるだけ社内の開発スタッフでまかなうようにしております。キャパシティーの問題もありますが、基本的にはそういう方針です。それが他社から発売されるか、また自社から、というのはケースバイケースですね。

——メガドライブの開発に、実際携わってみた感触はどうですか？

金　アーケードゲームと家庭用のゲームでは、企画の時点から違いがありますから、ゲーム内容や目的も、家庭用に作り直したんです。完全移植の方がよい場合も確かにありますけど、これからはコンシューマ向けのゲームとアーケード向けのものはどんどん離れていく傾向にあると思います。

——技術的な問題ではどうですか？

金　ＣＰＵが共通しているので、他の機種に比べれば移植は楽でしたが、色数の少なさがやはり問題でしたね。

今回は初めて開発にあたるマシンということで、通常よりは時間はかかりました。でも自社ゲームの移植ですから、開発スタッフ同士が密に連絡を取り合えるというメリットはありますね。

——メガドライブ参入第１弾は何を予定していますか？

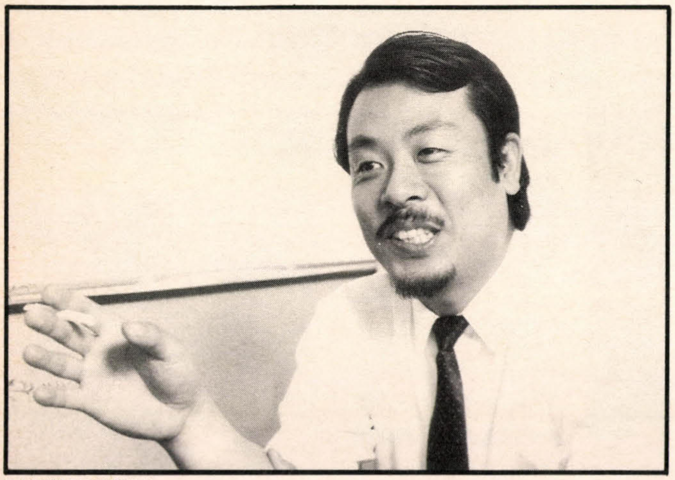
金　ビデオゲームの『エアバスターを』をコンシューマ向けに移植した『エアロブラスターズ』を予定しています。

——発売はいつくらいを予定していますか？

金　できれば、今年の12月に遅くても来年の１月上旬くらいに発売する予定です。

——それ以後の発売予定はどうですか？

金　年間ペースで３～４本の発売を予定しています。実は第２弾に発売されるものについては、“トイショー”のほうでも参考出展しますので、見ていただければと思います。タイトルは『ベルリンの壁』（仮称）、コミカルＡＣＴになる予定です。発売日はまだ未定です。もちろんビデオゲームも出します。

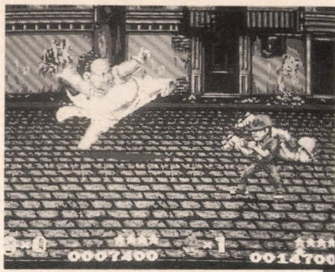

取締役部長の鵜藤さん

金子製作所社史

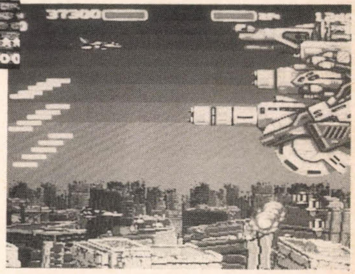


1980	応用電子機器の製造販売を目的に創業。同年(株)金子製作所として発足、応用電子機器の設計、開発、製造、販売、輸出入を目的とする。
1983	BOGGY83''JANP COASTER、FIGHTING ROLLERを発表
1984	リングファイターを発表
1985	(株)インターステイトを設立。侍日本一、FRY・BOY、山口くん、NUN CHACKUNを発表
1986	THE ALPHAX Z、PREBILIANを発表
1987	スーパーQIX、US スマッシュを発表
1988	火激、Dr.トッペル、歌舞伎Z、ヘビーユニットを発表
1989	DJ BOY、AIR BUSTER を発表

――オリジナルのゲームを作る可能性はありますか？
金　開発スタッフにより力がつけば、将来的にはコンシューマ部門独自のゲームを、企画から作ることも考えております。当社ではわりと自由に自分の好きな部門のゲーム開発にあたることができるので、いい意味での刺激になっています。
――コンシューマ部門へも拡張するとなると、開発スタッフの人数的な問題も出てきますね。
金　そうなんですが、当社では他のメーカーに比べると、かなり少ない人数でやっています。１人のプログラマーが、メインで最後まであたるという方式を取っています。
――それで、他のメーカーに遜色のないゲームが作れるというのはたいしたものですね。ところで、メガドライブの周辺機器については、どういった関心をもたれていますか？
金　一応、機能などには関心がありますが、もう少し様子を見てから考えてみたいです。ゲームギアについては、まだ企画段階ですが、メガドライブのほうでも発売する、『ベルリンの壁』(仮称)を予定しています。
――スーパーファミコンについてはどうですか？
金　問題はソフトでしょう。自分達の作りたかったものが、それで果たして作れるのかどうか。現在のところ、仕様しかわかっていないので、初心会でじっくり見てから、前向きにじっくり検討したいです。
――メガドライブユーザーに対して一言をお願いします。
金　できればユーザー参加のイベントなども開催して、金子製作所がどういった会社かを、まず皆さんに知ってもらいたいですね。当社のゲームは、マニアの人以外にも遊べるものを目指していますので、ぜひ楽しんでプレイしてください。



『DJ BOY』。メガドライブではセガから５月19日に発売された。



『エアバスター』。メガドラ版では『エアロブラスターズ』にタイトル変更。

サードパーティー最新情報！

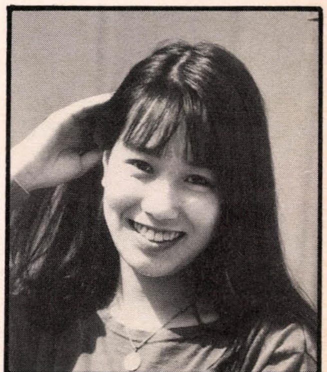
①新たなサードパーティー発表

今回新たにメガドライブのサードパーティーに、〝ゲームアーツ〞と〝サンリツ電気〞の２社が加わった。

ゲームアーツは、アクション系のパソコンゲームで多くの佳作を発表してきたメーカーだ。代表作に'88年に発売された『ヴェイグス』などがある。今回メガドライブに移植するのは『ぎゅわんぶらあ自己中心派』(メガドライブ版はタイトル未定)。これもゲームアーツから'87年に発売された片山まさゆき原作の人気麻雀劇画をゲーム化したもので、現在までに〝3〞を数えるほどのロングセラーになっている。

サンリツ電気は、メガドライブに参入することによって、新たに〝サンリツブランド〞の確立を図りたいという積極的な姿勢で臨んでいる。

第１弾はアメリカで大ヒットしたパソコン版のアクションゲーム『TONGUE OF THE FATMAN (タン・オブ・ザ・ファットマン)』(メガドライブ版はタイトル未定)。発売は９月を予定している。なお第２弾は、パズルゲームになるらしい。

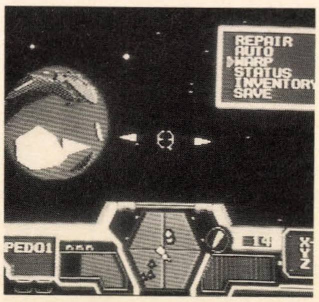


これからショーなどで金子製作所の広報を担当する中村隆子さん。みなさんよろしく。

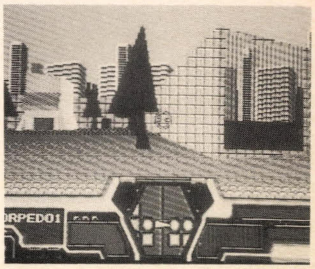
②あっと驚く新作ソフト情報

メガドライブのゲームというと、ＳＨＴやＡＣＴばっかりだが、久々にアクションＲＰＧが発売される。トレコの第２弾『ヴァザム』(仮称) だ。発売は今秋くらいを予定しているとのこと。うれしいね。ゲームを見た雰囲気を簡単に紹介してみよう。主人公のフィールド上の移動は普通の上から見た画面だが、町や城に入ると横視点の画面に変わる。そして続々と出てくる敵キャラを剣でビシバシ倒していくという感じだ。どちらかというと、アクション中心のＲＰＧだ。

次はメサイヤ（ＮＣＳ）の新作情報だ。12月にパソコンのX68000版で大ヒットした『スタークルーザー』が発売される。このゲームはＡＤＶ＆３ＤのＳＨＴで、知ってる人も多いと思う。メガドライブ版では、基本的にX68000版から忠実に移植するが、多少のアレンジも入るらしい。



宇宙空間を舞台にした『スタークルーザー』の３ＤＳＨＴ画面。

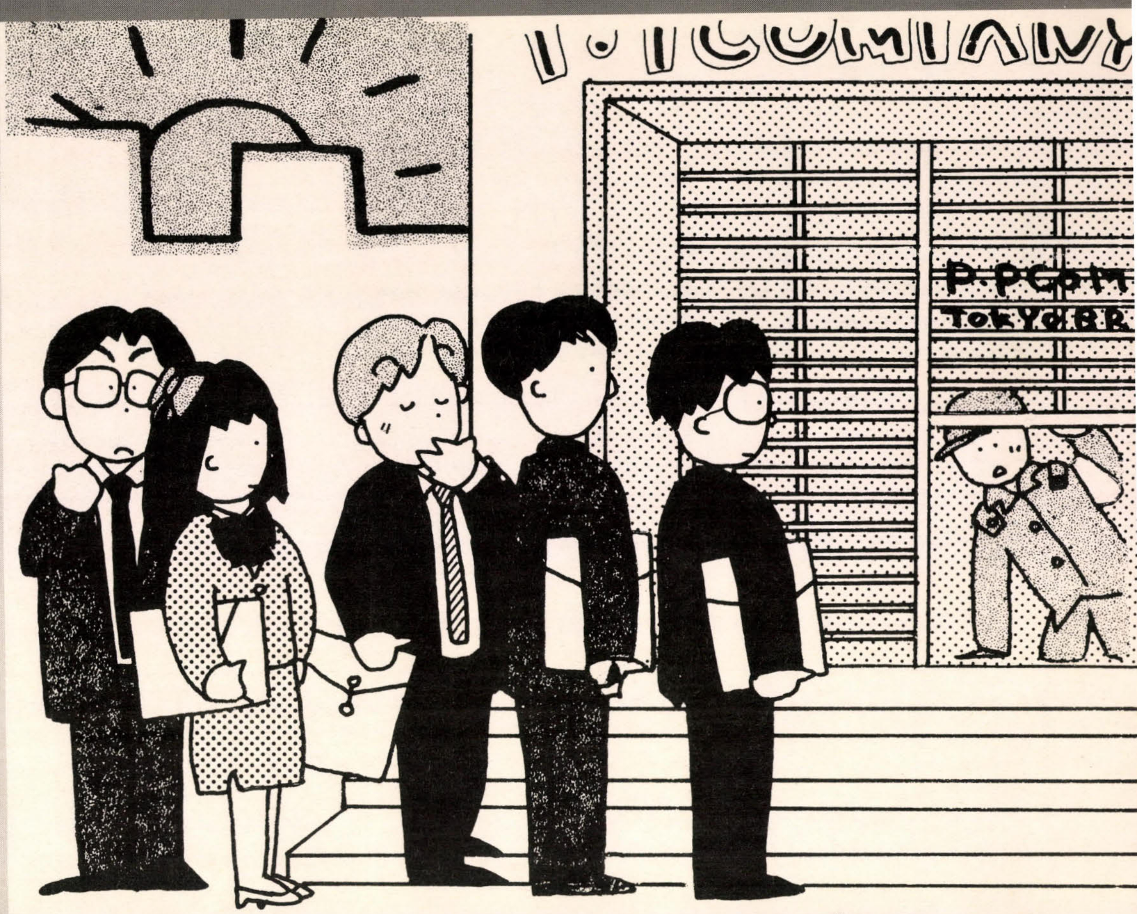


近未来『スタークルーザー』における地球の都市。

特集2 ▷ ゲーム業界リクルート大作戦
ゲームクリエイターになりた〜い!

昨今ゲームファンの中には、ゲームクリエイターになりたいと思っている人がかなりいる。一方ゲームメーカー側では、クリエイターの人材不足が問題になりつつあるという。今年開講されたゲームクリエイター養成専門学校や4月に実施された短期の集中講座などは、その対策の一つ。今まで特にゲームクリエイターだけの養成機関がなかったために、メーカー側も具体的な施策を考え出してきたといえる。

今回、ゲームメーカー10社にクリエイターを採用する際のアンケートを取った結果、予想どおり真剣な回答が寄せられた。これが、ゲームクリエイターになりたいと思っている人とメーカー側との架(か)け橋になれればうれしい。



▷ ゲームクリエイターってどんな仕事?

ゲームクリエイターになりたいと思っている人に、まず言っておきたいことがある。正確にいうと、ゲームクリエイターと定義づけられる仕事は存在しない、ということだ。

ゲームソフトの製作は、ゲームデザイナー、グラフィックデザイナー、プログラマー、サウンドクリエイターなど、仕事として同一視できない、いろいろなスタッフが参加している。ゲームクリエイターとは、これらの総称みたいなものと考えてほしい。君が、もしゲームクリエイターになりたいとイメージした仕事が、本当はどの部分に当たるのか知っておいたほうがいいと思うので、ここで簡単に説明しておこう。

●ゲームデザイナー

ゲームクリエイターという名称同様、はっきりとは定義しづらい仕事。メーカーでは、主にゲームの企画段階から細かい演出までを担当するプランナー+ディレクター的存在だが、フリーでやっている人には、シナリオライターとして、またプログラマーとして、より細部にわたって八面六ぴの活躍をしている人もいる。もちろんケースバイケースで、人と仕事により、その全部をやったり一部だけをやったりということもある。

●グラフィックデザイナー

ゲームのキャラクターや背景などの絵を描く人。もちろん絵がうまくなくてはならないが、CG(コンピュータグラフィック)などにも精通していることは常識。またゲームデザイナーのイメージをうまく表現する力も必要だ。

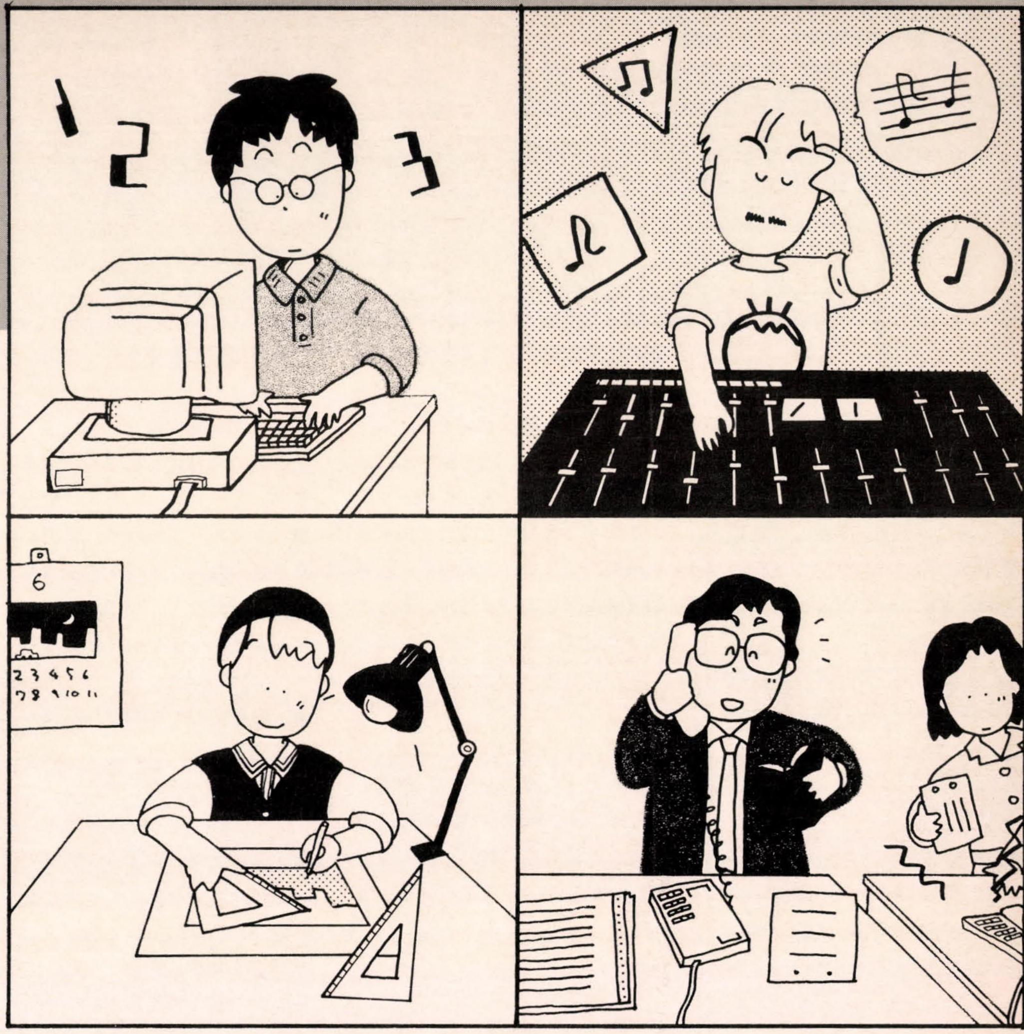
●プログラマー

文字どおりプログラミングする人。ゲームの世界のイメージをどううまく画面上で映像表現できるか、まさに現場では一番の要職かもしれない。

●サウンドクリエイター

ゲームサウンドファンの増加によって、最近注目を浴びるようになった仕事だが、ようするにゲームのイメージに合ったサウンドを作曲して、それを音楽の形にする人。

一般的にゲームクリエイターと考えられているのは、ゲームデザイナーのことだと思うが、ここでは関係する仕事をできるだけ紹介してみた。自分が何に興味(適性)があるのか考えてほしい。



ゲームメーカーの仕事

ゲームソフトを直接作るゲームデザイナーやプログラマーもいるが、当然それを販売する営業部門、また広報部門など、普通の企業と変わらぬ業務部門もある。ゲームクリエイターと呼ばれる職種は、大きく分ければ技術系として採用されることが多い。

業界を取り巻く環境

任天堂から1983年にファミリーコンピュータが発売されてから、この業界は急成長を遂げた。それ以前にもアーケードゲームやパソコンゲームはあったが、数千万単位の台数で普及させた影響は計りしれないものがあった。

その後、セガやＮＥＣからも独自の家庭用ゲームマシンが発売されたり、任天堂のゲームボーイの大ヒットなど、他業種に比べると、極めて順調な伸びを見せてきている。また今秋に発売されるスーパーファミコンなど、話題に事欠かない業界だ。これからもこのゲーム市場は、今まで同様注目され、ますます栄えるであろう。

しかし、ここにきてゲームクリエイターの人材不足が深刻な問題になりつつある。ゲームマシンの種類の多さに比例したゲームソフトの数の多さが大きな原因だ。この傾向は今後一層拡大するだろう。

また情報産業分野全般（または全業界）に共通している問題として、コンピュータ技術者の不足が挙げられる。ゲーム業界同様、優秀なコンピュータ技術者はどこからも渇望されているのだ。

ゲームクリエイターになる方法

ゲームクリエイターになるためには、はっきりいってゲームソフトメーカーに入社することを勧める。採用に関してのメーカー側のコメントは次ページで紹介しているので、詳しくはそちらを参考にしてほしい。

メーカーやソフトハウスに入る以外の方法として、フリーとして活躍する場合もあるが、Ｐ49の飯島健男氏、遠藤雅伸氏などは、特殊な例外。実際そういった人達も、フリーになる前はメーカーの開発者として働いた実績があるうえでの、独立が多い。

ゲームクリエイターとして、やりたい部門の仕事を見つけたら、専門的な勉強を日夜欠かさないことだ。この業界は生半可な気持ちではついていけない、実力の世界。まずは自分の得意分野をもつことが大切だろう。このへんのシビアな意見は、前述した飯島・遠藤両氏のスタッフ募集に関するところを読んでもらえれば、わかると思う。

実際、大学・専門学校はできたら出たほうがいいだろうし、コンピュータ系、美術系の専攻が有利なことも事実だ。しかし、何にしても君自身のやる気と努力が全てのようだ。



売り手市場といわれている就職状況。ゲーム業界も例外ではない。

▷メーカーダイレクトアンケート

今回のアンケート実施メーカーは、ウルフチーム、金子製作所、サン電子、セガ、テクノソフト、東亜プラン、ナムコ、NCS（日本コンピュータシステム)、日本ファルコム、ホット・ビィ、マイクロネット、の計11社。

質問項目は、

①御社がゲームクリエイターを採用する際の資格は？

②御社はゲームクリエイターとして、どういう人材を望んでいますか？

③御社がゲームクリエイターを採用する際の資格は？

④御社のゲームクリエイターの採用人数は？（昨年実績、今年の予定）

⑤御社の採用に関する問い合わせ先は？

の5つ。

④と⑤は次ページに掲載した。各メーカーの採用に関する真剣な対応が印象的であった。

1 ゲームクリエイターを採用する際の資格は？

●プログラマーの場合はアセンブラを理解している人。他は特になし。 ウルフチーム

●資格は特になし。 金子製作所

●プログラマーは、専門用語がわかり、アセンブラが理解できる人。デザイナーはドット絵に限らず、自信のある人。 サン電子

●大学卒及び専門学校卒。 セガ

●必要になる資格は特にありませんが、どれだけの素質、実力をもっているかがポイントになるでしょう。 テクノソフト

●①18歳以上。

②ゲームが好きである。

③プログラマーまたはキャラクターデザイナーとして、当社が適性があると認めた者。 東亜プラン

●特にありません。ただし、定期採用（4月入社）での高校卒男子の採用は、ゲームクリエイターに限らず、ここ数年行っておりません。 ナムコ

●資格や基準といった明確な決まりはないです。 NCS

●18歳以上。高校卒以上。 日本ファルコム

●特に資格はありませんが、クリエイティブセンスと体力のある人を求めています。 ホット・ビィ

●資格は何もいりません。あえて言うならば、ゲームが好きなこと。 マイクロネット

即戦力の人材が欲しいのは、どのメーカーも同じようだ。資格としては、特に明確な基準を設けていないところも、専門学校卒以上の実力がある者を考えていると思ったほうがよいだろう。

2 ゲームクリエイターとしてどういう人材を望んでいますか？

●情熱のある人間。またそれを維持できること。 ウルフチーム

●理屈が先行しない人。感性があり、ゲームにこだわらないクリエイターになれる人。海外も含めた、ゲームプレイヤーとゲームセンター側のニーズをきちんと把握できる人材。 金子製作所

●ゲームが好きで、いいゲームを創りたいという情熱がある人。 サン電子

●好奇心旺盛で、何にでも興味がもてる。他人に負けない何かをもっているとなおよい。 セガ

●素質をもっている人。半年間の教育の後、実力を発揮できる人。当社でなければいやだ！という人。 テクノソフト

●広く興味を持ち、創造力がある者(ゲーム・アニメマニアは除く)。 東亜プラン

●①ゲームを創るセンス、及びそれを表現できる力をもった方。ゲーム好きと〝ゲームを創れる〟才能とは別物です。

②ナムコの社員として世に通用する方。 ナムコ

●〝シュミ〟に溺れず、面白いネタを見つけられて、それをきちんと人に伝えることができ、そしてゲームとしてまとめていける人。 NCS

●①粘り強く、忍耐力がある人。

②真面目な人。

③協調性のある人。 日本ファルコム

●プログラマー、ゲームデザイナー、グラフィックスタッフとも、自分の欲しいゲーム（創りたいゲームではありません）を知っている人で、根性と体力のある人。 ホット・ビィ

●企画のみやりたいという人はパス。必ず現場ともめます。プログラムまたはグラフィックもやりたいという人。プログラマーについては、現場を知らなくてもいい企画を立てられると、我々が判断した場合は、教育します。 マイクロネット

かなり具体的に書いてくれたところが多い。

基本的なところは同じでも、メーカーによって、望まれる人材に多少差があるようだ。それは社業、開発体制などには違いがあるためだろう。メーカー側としても、できるだけ自社に合った人材が欲しいのだ。逆に入社希望者は、その点を十分チェックすることが必要だろう。

3 ゲームクリエイターを採用する際の方法は？

●面接。 ウルフチーム

●一般応募（面接、実技試験)。 金子製作所

●面接。 サン電子

●面接及び作品審査による。 セガ

●10月に試験を行います。新卒者にかかわらず御応募ください。 テクノソフト

●①プログラマー適性検査。②静物デッサン。③持参作品検査（②、③はデザイナーのみ実施)。 東亜プラン

●他職種と同様に、採用の各種試験、面接を行います。 ナムコ

●実際には、面接などで自分を売り込んでもらいます。 NCS

●募集している職種はソフトウェア開発、ゲームソフト・グラフィック担当、音楽担当、制作担当、企画運営の各スタッフです。

作品、履歴書、経歴書送付のうえ、書類選考後、面接をして決定します。 日本ファルコム

●①電話（希望職種などをお聞きします)。②履歴書と作品送付（書類選考)。③面接。④採用通知。 ホット・ビィ

●適性試験、面接。 マイクロネット

各メーカーとも、採用方法にはそれほどの差はないようだ。適性試験などの筆記試験、面接、場合によっては実技試験といったところ。

他の職種と違って、専門的な知識を必要とする仕事だけに、実技試験はまずあると思ったほうがよいだろう。

独立プロダクションの場合は？

ライトスタッフ　飯島健男



1963年東京都生まれ。1986年日本大学芸術学部卒業後、光栄に入社。
1987年ブレイングレイ設立、『抜忍伝説』発表。
1988年『ラストハルマゲドン』発表。
1989年パンドラボックス設立、『BURAI』発表。

1 ゲームクリエイターを採用する際の資格は？

年齢は最低18歳以上。上限、学歴は関係なし。年齢や学歴で、真の天才は判断できないと思う。何をするかわからない人っていうのは、多かれ少なかれ波乱万丈な生き方をしているものだ。問題は、やる気だ。やる気さえあれば、どうにでもなる。

しかし、今までいろいろ見てきたけど、まともに残るのは10人に1人いるかいないか、だ。やる気があっても、自分のレベルで考えているようでは、まだまだだめ。

〝ライトスタッフ〟のやる気は、はっきりいって半端なものではないぞ。

それから、わがままな人もだめだ。自分の意見を絶対に曲げない人は、問題外。わがままをポリシーと勘違いしている人がいるが、この２つは別物なのだ。

我が〝ライトスタッフ〟のメンバーは、問違いなく21世紀のゲーム業界を担う最強スタッフである。ついてこれる自信のある人は、どんどんやってきてほしい。待っている！

2 ゲームクリエイターとして望まれる人材は？

吸収力の早い人。何でもかんでも飲み込んでしまう人。それから真面目と不真面目を兼ね備えていて、さらに自己管理のできる人。もし、この全てを兼ね備えていたら、今のゲーム業界だったら、すぐにでもトップクラスになれるだろう。

〝ライトスタッフ〟は、個人個人が一本立ちできるような人間を待っている。

3 ゲームクリエイターを採用する際の資格は？

電話連絡した後、履歴書および自分の作品（見せられるものは何でも持ってきたほうが有利）持参のうえ、来社してほしい。

来年１月には、自社ビル（ＲＳビル）が完成する予定だ。ヨロシク！

●採用に関する問い合わせ先
☎03-360-5708（松原、金子）



ゲーム専門学校ガイド

●ヒューマン・クリエイティブスクール
東京都武蔵野市吉祥寺本町1-35-14 吉祥寺七井ビル TEL(0422)22-1771
●国際アニメーション研究所ゲームデザイナー養成講座 名古屋市中区丸の内2-8-2 TEL(052)212-0821
●バンタンデザイン研究所電脳クリエイション学部ゲームクリエイター科（２年制）平成３年度第一期制80名 東京都渋谷区恵比寿南3-1-8 TEL(03)719-3511

ゲームスタジオ　遠藤雅伸



1959年東京都生まれ。1981年千葉大学卒業後、ナムコに入社。『ゼビウス』『ドルアーガの塔』を開発。
1985年ゲームスタジオ設立、1987年『ファミリーサーキット』ＦＣ版『ウィザードリィ』発表。1990年『ウィザードリィIII』発表。

1 ゲームクリエイターを採用する際の資格は？

基本的には大学卒以上を望んでいる。

ただし特殊能力のある者は、特に学歴にはこだわらない。

2 ゲームクリエイターとして望まれる人材は？

基本的に広く深い知識をもった人。できればウルトラクイズの優勝者のような人がいい。でも狭く深い知識をもっている人よりは、まだ広く浅い知識をもっているほうがいい。

論理性と柔軟性を兼ね備えている人。その他には、思い切りがいい人、社交性がある人、コミュニケーションがちゃんととれる人、人の意見を聞くことができる人、など。

3 ゲームクリエイターを採用する際の資格は？

特に定期的に決まった形では募集してない。

ゲームが好きで、作ってみたいと思っている人にフィールドを提供してあげたい。例えば、ゲームを作りたいけどお金がないとか、機材や流通経路をもっていないとかいった場合に、〝ゲームスタジオ〟でバックアップする。

企業として人を採用するというよりは、やる気のある人をバックアップするという方針を取っている。

●採用に関する問い合わせ先
☎03-498-8491

各メーカーの昨年の採用実績と今年の採用予定&問い合わせ先

メーカー名	昨年の採用実績	今年の採用予定	採用に関する問い合わせ先
ウルフチーム	20名	10名	03-5273-4795（赤城）
金子製作所	16名	10〜12名	03-921-9661（鵜藤）
サン電子	20名	未定	0587-55-3500（本社） 03-266-8751（東京・江口）
セガ	70名	80名	03-743-7431（酒井）
日本ファルコム	７名	10名	0425-27-6501（井上）
テクノソフト	15名	10名前後	0956-33-5555（高野）
東亜プラン	９名	未定	03-5397-0511（高野）
ナムコ	３名	約８名	03-756-2311（兵藤）
ＮＣＳ	４名	未定	03-486-6588（伊藤）
ホット・ビィ	12名	約10名	03-5261-3900（小島）
マイクロネット	６名	未定	011-561-1370（中杉）

※採用実績と採用予定はメーカーによっては、他の職種を含む人数が含まれています。

第1回 ファミコン全国通信販売
ぼくもホップで買ってます。（新品のみ）



逆輸入版 ゲームボーイ（USA）	メガドライブ（セガ）
本体 テトリス 通信ケーブル が1パック ¥15,950	定価¥21,000 ¥12,900





※ 6/末 は発売予定日

ファミリーコンピュータ（任天堂）	ディスクシステム（任天堂）	ツインファミコン（シャープ）	PCエンジン コアグラフィックス（NEC）	PCエンジン スーパーグラフィックス（NEC）	PCエンジン用 CDROM²システム（NEC）
定価¥14,800 ¥9,550	定価¥15,000 ¥9,750	定価¥32,000 ¥24,800	定価¥24,800 ¥16,500	定価¥39,500 ¥26,800	定価¥57,300 ¥38,900








ファミコンソフト

ラサール石井のチャイルズクエスト / クインティ 各¥1,500	マルサの女 / ウィロー / ドラゴンスピリット 各¥1,950	スクウェアのトムソーヤ / 忍者龍剣伝 / V'BALL 各¥2,950	テトリス 定価¥4,900 ¥3,350 / ツインビー3 定価¥5,500 ¥4,200	魍魎戦記マダラ 定価¥8,500 ¥6,600 / ファイアーエンブレム 定価¥6,000 特価	キャッスルクエスト 定価¥5,800 ¥4,400 / 影狼伝説 定価¥6,200 ¥4,650	魔神英雄伝ワタル外伝 定価¥6,800 ¥4,950 / SDバトル大相撲 定価¥6,300 ¥4,950	ベストプレープロ野球II 定価¥6,800 ¥5,400 / 女神転生II 定価¥7,800 ¥6,200
ファイナルファンタジーIII 定価¥8,400 円	ファイナルファンタジー 定価¥5,800 ¥4,500 / ファイナルファンタジーII 定価¥6,500 ¥4,950	ドラゴンクエスト 定価¥5,500 ¥4,150 / ドラゴンクエストII 定価¥5,500 ¥4,150	ナムコクラシック(ゴルフ) 定価¥5,900 ¥4,450 / ドラゴンクエストIII 定価¥5,800 ¥4,400	熱血高校ドッジボール部 定価¥5,800 ¥4,400 / ダウンタウン熱血物語 定価¥5,900 ¥4,450	ファミリーマージャン 定価¥3,900 ¥2,950 / ファミリーマージャンII 定価¥4,900 ¥3,700	ドラゴンボール大魔王復活 定価¥5,800 ¥4,350 / ドラゴンボール3 悟空伝 定価¥6,800 ¥5,100	ヘラクレスの栄光II 定価¥5,900 ¥4,550 / ガチャポン戦士2 カプセル戦記 定価¥6,800 円
ドラゴンクエストIV 定価¥8,500 円	チップとデールの大作戦 6/8 定価¥5,800 ¥4,350	バトルフリート 6/22 定価¥5,400 ¥4,500	ハットリス 6/末 定価¥5,500 ¥4,150	AD&D ヒーローオブランス 6/末 定価¥6,800 ¥5,100	飛龍の拳III 5人の龍戦士 6/末 定価¥6,300 ¥4,750	水滸伝 6/末 定価¥11,800 ¥8,900	熱血高校ドッジボール部 サッカー編 6/末 定価¥5,900 ¥4,500

ゲームボーイ

広告の商品は品切れになる場合もあります。必ず電話で注文した後に送金して下さい。注文専用 03(877)2711	レッドアリマー 魔界村外伝 定価¥3,300 ¥2,500	ウルトラマン倶楽部 定価¥3,300 ¥2,500	クイックス 定価¥2,600 ¥2,200 / スーパーマリオランド 定価¥2,600 ¥2,200	魔界塔士サガ 定価¥3,500 ¥3,000 / クォース 定価¥3,300 ¥2,500	SDルパン三世 定価¥3,500 ¥2,650 / ポパイ 定価¥3,500 ¥2,700	ゲームボーイ用ポーチ（本体、ソフト2本が入り ベルトにつけられます）¥850	逆輸入版ゲームボーイは、中身は日本製です。日本のゲームボーイ用ソフトも何の問題もなく作動します。

PCエンジン

商品の入荷・価格情報はテレホンサービス（24時間）で… 03(877)6241	功夫 / 定吉七番秀吉の黄金 / 妖怪道中記 各¥950	ワンダーモモ / ドラゴンスピリット / パックランド 各¥1,950	これがプロ野球'89 / 遂電屋藤兵衛 / サイコチェイサー 各¥2,950	PC原人 定価¥5,800 ¥3,950 / ミスターヘリの大冒険 定価¥6,700 ¥3,100	ヘビーユニット 定価¥6,800 ¥2,950 / ドラえもん迷宮大作戦 定価¥4,900 ¥3,650	ネクロスの要塞 定価¥6,800 ¥4,900 / ヴェイグス 定価¥6,700 ¥4,800	パワードリフト 定価¥6,900 ¥4,950 / ドンドコドン 定価¥6,600 ¥4,800
マニアックプロレス 明日への闘い 定価¥6,500 ¥4,800	青いブリンク 定価¥6,200 ¥4,450 / バルンバ 定価¥6,800 ¥4,850	スーパー桃太郎電鉄 定価¥5,800 ¥4,400 / ファイヤープロレス 定価¥6,300 ¥4,700	タイトーチェイスHQ 定価¥6,600 ¥4,950 / ヴォルフィード 定価¥6,600 ¥4,950	ゼビウス ファードラウト伝説 6/27 定価¥5,500 ¥4,250	パズニック 6/末 定価¥5,900 円	タウンロード 6/末 定価¥6,800 円	最後の忍者 6/末 未定 円

CD ROM²

スーパーダライアス 定価¥6,800 円 / イース（I、II） 定価¥7,800 ¥5,950	サイドアームスペシャル 定価¥5,800 ¥2,950 / ぎゃわんぶらぁ自己中心派 定価¥5,600 ¥2,950	天外魔境ジライア 定価¥7,200 ¥5,600 / 上海II 定価¥5,800 ¥4,200	ロムロムスタジアム 定価¥5,800 ¥2,800 / デスブリンガー 定価¥7,200 円	最新恐竜図解大辞典 マジカル・ザウルス・ツアー 定価¥6,750 ¥5,000	ソルビアンカ 6/末 定価¥6,200 ¥4,950	うる星やつら 6/末 定価¥6,500 円	迷宮のエルフィーネ 6/末 未定 円

メガドライブ

スーパー大戦略 定価¥6,800 ¥5,000 / ダーウィン4081 定価¥6,000 ¥4,100	ファンタシースターIII 定価¥8,400 ¥5,700 / ゴールデンアックス 定価¥6,000 ¥4,150	アスターバーナーII 定価¥6,800 ¥4,600 / 孔雀王II 定価¥6,000 ¥2,950	ウィップラッシュ 定価¥6,000 ¥3,900 / DJボーイ 定価¥6,000 ¥3,400	サンダーフォースIII 6/8 定価¥6,800 円	マイケルジャクソンズ 6/末 未定 円	E-SWAT 6/末 未定 円	スーパーモナコグランプリ 6/末 発売予定 未定 円

●注文方法

① テレホンサービスに電話して、欲しいソフトを探す。値段も確認して下さい。

② 注文専用電話でソフトの予約、在庫確認をして下さい。送料、合計金額を聞いて下さい。

③ 郵便局から、現金書留か郵便振替で送金下さい。このとき、商品名を書いたメモを同封する。必ずおつりのないように（差額の返金はしません。）

④ 現金が到着してから、10日前後で商品が届きます。（郵便振替の場合は15〜20日）

●代金の目安

商品代 ＋ 手数料（1本につき100円） ＋ 送料（ふつうのソフト3本まで 300〜 500円）（本体とソフト数本ぐらい 700〜1100円）

※ふつうのソフト＝紙バコ入りのだいたいカセットぐらいの大きさのもの。

●注意

- 不良品、故障の場合はメーカーのサービスセンターに直接お問合せ下さい。当店では、修理はしておりません。
- 商品の返品・交換は致しません。
- 15日以上たっても商品がとどかず、何の連絡もない場合は、電話でお問い合せ下さい。
- 相場のでた安いソフトは、その時々によっていろいろあります。テレホンサービスで調べて下さい。
- ホップの価格は全て消費税込みです。

ホップ

〒134
東京都江戸川区
中葛西3-37-2
㈱ホップ

テレホンサービス 03(877)6241㈹ (24時間)

注文専用電話 03(877)2711㈹ (12:00〜18:00)

郵便振替番号 東京0-365589 ㈱ホップ

この価格は通信販売専用価格です。（小学生以下の場合、保護者のみ受付けます）

※広告有効期間 6月1〜6月末日迄

[TVモニターの裏からながめてみれば]

ゲームライターふらふら日記

●折原光治
イラスト・中元正敏

第２回　東武ストアに火の鳥オバさんが入りびたるの巻



めでたく連載２回目（※１）を迎えるコトができました。前回では、ワタシの自己紹介をメインにしようとしたにも関わらず、全然自己紹介になっていないという、とんでもない失態を見せてしまいました。本当に申しわけない。しかし今回も自己紹介にする、なんてコトはしたくないので、そのへんの話題は、またの機会に。

今回のテーマは若い読者は知らないかもしれない古いゲームや、マイナーゲーム（※２）にしてみようと思う。ゲーム雑誌なワケだし、悪いことじゃないハズだよね（※３）。

さて、みんなが最初に〝おもしろい〞と感じたゲームって、一体何だろう。ワタシの場合、『スペースインベーダー』（※４）はあまり遊ばなかったので、これはパス。最初に気に入ったゲームは、ナムコの『ギャラクシアン』（※５）だった。この頃は、どのゲーセン（※６）に行ってもインベーダーのコピー品（※７）ばかり。そんな環境に登場した『ギャラクシアン』に感動したのは、それなりの理由があると思う。

まずは見た目のキレイさ。それまでのゲームが、ほとんど白黒モニターだったのに比べて、『ギャラクシアン』のカラー表示は目が眩まんばかりの美しさだった（やや大げさ）。確かにそれ以前にも、カラー表示らしく見せる工夫はあったが、ディスプレイにカラーセロファンを貼った程度のもの（※８）では、お世辞にも目は眩まない。これが理由その１。

次に挙げるのがキャラクターの動き。敵のモンスターが、宇宙を浮遊しているように、美しい軌跡を描いて飛来してくる様は、まさに芸術（これも大げさ）。とにかく、今までの左右のみの動きに比べると、はるかに幅のある動きだったわけだね。これが理由その２。

そして最後に、音という要素がある。私事になるけど、実はワタシ、シンセサイザー関係（※９）には少々うるさい人なのだ。ゲームミュージック（※10）にも関心をもっているわけだけど、そのきっかけともいえるのが、この『ギャラクシアン』なわけ。オープニングで曲が流れる……これが後のゲームミュージックに発展した、と言っても過言ではないハズだ。

何匹目のどじょうか知らないが、『ギャラクシアン』タイプのゲームも、いくつか発売された。そのなかでも気に入ったのが、任天堂の『スペースファイアーバード』（※11）。このゲームの画面構成は、ほとんど『ギャラクシアン』と同じなんだけど、主人公の操る戦闘機がヘン。緊急脱出ボタンという、ちょっとヘンなモノがついていた。これはその名前のとおり、危い時に押すボタンだ。つまり敵の弾などに囲まれてしまった時、脱出する手段を加えようじゃないかってコトで付加した要素だと思う。このボタンを押すと、今まで横にしか動けなかった戦闘機が、なぜか上に飛び上がってしまう。しかも戦闘機は炎に包まれ、無敵になっているので、敵に体当たりして倒すコトができちゃう。タイトルどおり、火の鳥になるわけやね。この爽快さが、このゲームの特徴だと思う。

これは『パックマン』（※12）におけるパワーエサの役目だ。つまり通常弱いハズのものが、あるコトをきっかけに強くなるというパターン。ポパイのほうれん草、のび太（※13）にドラえもん（これは違うか）ってコトだ。

ワタシはこのゲームを、駅前の東武ストア（※14）にある、おもちゃ売場で主に遊んでいた。友達とワイワイ遊んでいるわけなんだけど、その子供ばかりの遊技場に、40近いのではないかと思われるオバさんが通っていた。それもほぼ毎日。この『スペースファイアーバード』で遊ぶために来ていたのだ。毎日のように来ているんだから、仲間のだれよりも上手だった。みんなで〝ファイアーバードオバさん〞と呼んで、秘かに畏怖したコトは、いうまでもない。

そんなわけで、次回は、ちょっと変わった操作方法のゲームを、いくつか紹介してみたい。今のゲーセンでは考えられないような、怪しげな操作のゲームが、昔はたくさんあったんだよん。楽しみに待っててね。

〈脚注〉

※１.　前号から始まった、新連載ちゃんなのだな。前号を読んでない人は、ぜひ読んでみてね。
※２.　あんまりヒットせず、人にも知られずに消えていった、かわいそうなゲーム。
※３.　自分の意見に責任がもてず、他人の同意を求めてごまかす時に使う言い回し。
※４.　タイトーの大ヒットゲーム。知らない人はファミコンやPCエンジン版で遊ぼう。
※５.　ナムコのスペースシューティングゲーム。後に「ギャラガ」という続編を出している。
※６.　ゲームセンターのコト。なんでも省略するのは、日本人ならでは、といったトコロか。
※７.　いわゆる違法コピー基盤。有名なものとして『マサオジャンプ』、『ゼビオス』などがある。
※８.　モノクロTVに、カラーのセロファンを貼って、カラーっぽく見せる手法。
※９.　ちなみにうちには、V50、U-110、VX600、S-330などがあるよ。わかる人にはわかる暗号（？）だ。
※10.　ゲームの音楽も、TV番組などで使われるようになってきた。それだけ定着したってコトか？
※11.　任天堂が、まだビデオゲームを作っていた頃の作品だ。完全に『ギャラクシアン』タイプ。
※12.　アメリカではアニメにもなった、ナムコのあまりに有名なゲーム。
※13.　ワタシの友人の友人には、本当にのび太という名前の人がいる。
※14.　地方進出型なので、都心部ではあまり見かけないかもしれない。



Writing／ジャムおじさん
（サラリーマンゲーム評論家）
Illustration／ジャンパー山口

ジャムおじさんの TVゲーム市場最前線

第3回「100万人ユーザーが望むゲームはこれだ」

ついにメガドラが国内で100万台を突破したとのこと。米国やカナダなどの海外版ジェネシスを合わせると、全世界で200万人のユーザーがメガドラを楽しんでいる計算になる。しかしまだまだこのくらいで喜んではいけない。メガドラはまだまだ伸びるハードなのだ。ファンとしては、ずばり500万台普及を目指してほしいと思っているはずだ。

ユーザーは、RPG、SLGで新機軸を求めている

前回は、今年後半に登場するゲームについて紹介したんだけど、今回は逆に、ユーザーがメガドラでいったいどういったゲームを楽しみたいと考えているのか分析してみたい。

まず、ゲームジャンルについて見てみよう。

DATA1にあるように、一番人気はRPGだ。RPGといっても色々なタイプがあるけど、やはりユーザーが期待しているのは、ドラクエタイプの完成度の高いRPGだろう。RPGでこれまでヒットしてきたゲームは、どちらかといえばシナリオ、ゲームバランス重視のものがほとんどだった。だから、ゲームの評価は、絶えずこの2点だけでなされてきたわけだ。この視点はファミコンを前提とした、言い換えればハードが発展途上にある段階での、一面的な捉え方にすぎなかったと思う。

その点、メガドラならば、まだまだ新機軸をRPGに導入できる。例えば、戦闘シーンにおけるビジュアル強化、ストーリー展開における感情移入導入など、RPGがアミューズメントとして発展していくことはまだまだ可能であり、新しい方向性を打ち出してもらいたいものだ。参入メーカーでは、実績から見て、ナムコ、ウルフチームに期待が集まっている感じだ。

新機軸が求められているのは、シミュレーションでも同様だ。この分野は、『ポピュラス』や『シムシティ』に見られるがごとく、次から次へと新しい切り口のゲームが登場している。

シミュレーションに対するユーザーの期待が大きいのは、セガの『三国志』(12月)が異常なまでに前人気が高いことからも裏付けられる。各ソフトメーカーは失敗を恐れることなく、大胆な試みを具体化してもらいたいものだ。

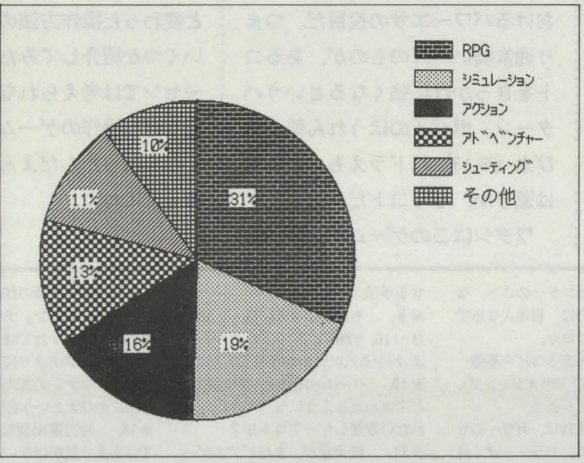
RPG、シミュレーションに言えることは、ユーザーは新しいゲームを評価する場合、そのゲームがこれまでのどのタイプに近いかという視点でみるということだ。「ジャンルにこだわらない」というメーカーの発言を聞く度に思うのは、革新性とは従来からのゲームスタイルの延長線上にあること。ユーザーがどういう感覚で評価するのか忘れないでもらいたい。

ACT、SHTには完全移植が求められている

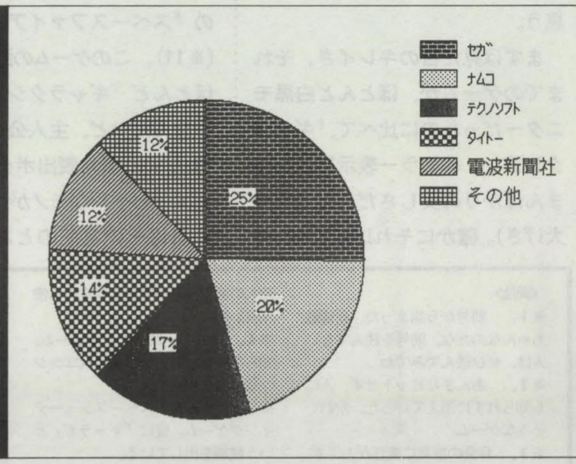
次に期待されているのがアクション、シューティングといったゲームジャンルである。

ここらへんは、いわずもがなメガドラが最も得意とするジャンルである。タイトー、東亜プラン、電波新聞社、カネコなど、優れた技術力を有するメーカーがユーザーを楽しませてくれること、間違いない。

DATA1 出てほしいゲームジャンル



DATA2 期待するサードパーティー



このジャンルについて言えることは、意外にもオリジナルゲームよりは、ビデオゲーム、パソコンゲームの完全移植を希望しているユーザーが多いということだ。

これはユーザーの年齢層が高いことと関係が深い。つまり、80年代以降輝かしい歴史を刻んできたビデオゲーム、パソコンゲームの名作集を、これまではソフトとして保存する適当なメディアがなかった。それがメガドラの登場によって初めて可能になったのだ。

そこでだが、ファミコンやPCエンジンでは満足できないマニア達をターゲットとし、完全移植シリーズを出してみるのも面白いんじゃないかと思う。

例えば、東亜プランの究極シリーズ、セガのドライブシリーズ、ナムコのアクションシリーズなんてのがこれに該当しようか。

ユーザーは、ずばりパソコン系メーカーに期待している！

続いて、どういったソフトメーカーに期待しているのかについて調べてみよう。

メガドラの場合、ユーザーの参入メーカーに対する関心は強い。BEメガ編集部への問い合わせでも、ほとんどがサードパーティー参入に関する問い合わせのようだ。

これには、2つの理由があると思う。1つには、これまでセガ陣営にはサードパーティーがついてこなかったため、どの程度期待できるのかというユーザーの期待と不安が入り交じって、強い関心を示すに至っているということだ。

もう1つには、ファミコンのサードパーティーが玉石混交の集団となってしまって新鮮味を感じさせるメーカーが少なくなった今、メガドラでは、ファミコンやPCエンジンとは一線を画したサードパーティーが形成されるんじゃないか、という期待感である。

DATA3の「参入してほしいソフトメーカーBEST20」には、こうしたユーザーの思いが出ているといえるだろう。この表の中には、未発表ながら、既にサードパーティーとして参入しているメーカーもいくつかあるようだ。

DATA3 参入してほしいソフトメーカーBEST20

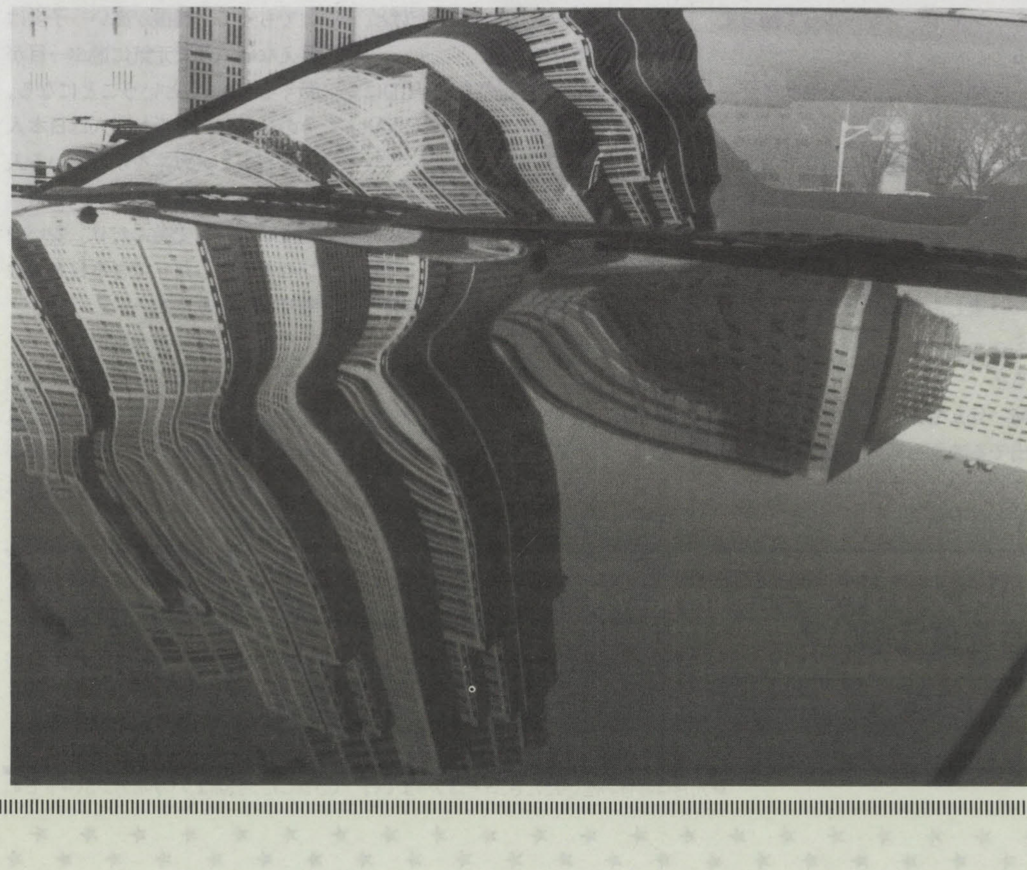
	メーカー名	主力メディア
1	日本ファルコム	パソコン
2	カプコン	ファミコン、ビデオゲーム
3	コナミ	ファミコン、ビデオゲーム
4	システムソフト	パソコン
5	アイレム	ファミコン、ビデオゲーム
6	エニックス	ファミコン
7	テクモ	ファミコン、ビデオゲーム
8	光栄	パソコン
9	データイースト	ファミコン、ビデオゲーム
10	コンパイル	パソコン
11	スクウェア	ファミコン
12	ゲームアーツ	パソコン
13	テクノスジャパン	ファミコン、ビデオゲーム
14	日本テレネット	パソコン、PCエンジン
15	リバーヒルソフト	パソコン
16	T&Eソフト	パソコン
17	アスキー	ファミコン、パソコン
18	ズーム	パソコン
19	パショウハウス	パソコン
20	SNK	ファミコン、ビデオゲーム

メガドラの持ち味を引き出していくのは、ずばりパソコン系メーカーであると思うが、ユーザーも実はこの点に期待していることが裏付けられる。

メガドラ、ファミコン、PCエンジンそれぞれのソフトラインナップを見ると、ソフトが重複しているケースが多くみられるようになってきた現在、重要なのは、いかにそれぞれの陣営の持ち味、特色を打ち出して行くかということに尽きる。

メガドラの場合、ユーザーは、名作ビデオゲームの完全移植をビデオゲーム系メーカーに、新機軸の新しいオリジナルゲームをパソコン系ソフトメーカーに、それぞれ期待していると思われる。

こうしたユーザーの期待に応える状況が来たときこそ、メガドラの個性と存在意義が、100万人ユーザーに評価されることになるだろう。



サウンド倶楽部

島津泰彦

VOL.8

ハンティング・オン・パリスはとってもヒップ

パリで聞こえてきた音楽は……

フランスっていうとワイン、クロワッサン、オートクチュール、音楽ならシャンソン……というイメージがある。

けれどその実像は？　というと、アメリカなんかに比べると、実はよく知らないっていう感じだ。

フランスの若い世代は、どんな音楽を聴いているのだろうか。ゲームミュージックなんかも聴いているのだろうか？

パリのチャンネル6では、「Boulevard des Clips」というMTVで、マドンナやフィル・コリンズなど、日本でもお馴染みの顔ぶれを見ることができるのだけれど。

そのへんの事情をパリ在住のミッシェルくん（20歳）に聞いてみよう。

――ボンジュール、ミッシェル。君は日頃どんな音楽を聴いているの？

Michel　ロックだね。例えば、ポリスとかプリンスとか。それからイギリスにジャパンっていうバンドがあったんだけど……。あれなんか、すごくいいと思う。

――フランスよりもイギリスやアメリカの曲をよく聴くの？

M　どっちかというと、そうかなあ。フランス人でいえば、ジャン・ミッシェル・ジャールって知ってる？

――知ってるよ。シンセサイザーのプレーヤーでしょ？

M　そう。彼が近々パリでコンサートをやるんだってさ。コンサートというより大掛かりなイベントかな。

――楽しみだね。ところで日本のミュージシャンで知ってる人はいる？

M　リュウイチ・サカモト。彼の出てる映画も観た。「戦場のメリークリスマス」の音楽は、ほんとにすごいと思う。

パリジャンは音を買えない？

――コンピュータゲームには興味ない？　セガって会社知ってるかな？

M　知ってるよ。でも、ボクが持ってるのはニンテンドーで、『スーパーマリオ』とかをやってるんだ。ボクは大きな子供だからね。

――マリオは日本でもすごく人気があるよ。日本では、人気のあるゲームの音楽はCDになるんだけど、フランスでもそう？

M　うーん、ゲームの音楽がCDになるっていう話はあまり聞かないなあ。

……というわけで、ゲームに入れ込むあまり、そのCDまで買ってしまうというのは、日本人特有のこだわりなのかもしれない。

あるいは、外国では日本のようにCDプレーヤーが安くないから（例えば、ディスクマンなんか6～10万円もする）、あまり気軽に買える代物ではないということも考えられる。

高いといえば、ゲームはハードもソフトもとても高くて、メガドライブ本体は約6万円、カセットは大体どれも約1万5千円くらいする。

シンセサイザーなんかも当然高い。コルグのM1が約40万円、アカイのS1000が約80万円もする。

だから、ハイテクマシンを使って遊ぶなんていうのは、結構贅沢（ぜいたく）な趣味だっていうことになるのかもしれない。

でもって、機械が高い→子供は買えない→外で元気に遊ぶ→目が悪くならない、ということになる。そのせいか、フランス人は日本人に比べるとメガネをかけている人が少ないのであった。

安いゲームで遊んだり、安いシンセで音楽したりできる日本人は幸せなのだろうか……？

うむ、やはり幸せなのだ。

ゲームのためなら目が悪くなるくらい、なんだ。寝不足の目にコンタクトはつらいが、そんなことを気にしていてはパッドさばきは上達しない。

えっ、目は悪くなるけれど、ゲームはちっともうまくならない？　そういう君は、きっと「のび太」だ。

※先月はお休みをいただき、ヨーロッパまで行ってきました。今回は、パリ発のレポートです。

インフォメーション

6/21発売のCD

先着500名にプレゼントも！

「NEO・GEO SOUND POWER /G. S. M. SNK 2」



●SNK
●ポニーキャニオン
●CD／CT：各￥2,500（税込み）

SNKのニューハード、NEO・GEO。既にソフトメーカー数十社の参入が決まっているとか。そのNEO・GEOの魅力を完全網羅（もうら）！　スポーツゲームから麻雀、アクションゲームまで、いろんなジャンルの新作5本のオリジナルバージョンを収録。

なお､ユーザー先着500名にSNKサウンドチームによるNEO・GEOスペシャルアレンジバージョン・ミュージックテープをプレゼント。詳しくは商品に入っているアンケートハガキを見よう！

星降る夜に聴いてみよう！

「LEGEND OF SCHWARZSCHILD」（狂嵐の銀河）



●工画堂
●アポロン音楽工業
●CD：2,600円　CT：2,300円（ともに税込み）

ジャケットの美しさだけでもお買い得な『シュヴァルツシルト』。Ⅰ・Ⅱの全ての楽曲のアレンジバージョン、オリジナルサウンドも収録されている。編曲は藤原いくろう。アレンジスコア（2曲分）とロゴステッカー付き。

サイトロンG. S. M. 1500シリーズ新アレンジに注目！

「AFTER BURRNER /SEGA S. S. T. BAND」



●セガ
●ポニーキャニオン
●CD：￥1,500

これまでアレンジされていなかった2曲をS. S. T. BANDがアレンジしたメドレー「マキシムパワー～レッドライト」と、リテイク&リミックスでよみがえった「アフターバーナー」の2曲を収録。

なお、CDでは未発表の『アフターバーナー』の真のオリジナル、ゲームセンター・バージョンを、SEコレクションを含めて完全収録。

パズルゲーム・サウンドも

「FLASH POINT・BLOXEED /SEGA」



●セガ
●ポニーキャニオン
●CD：￥1,500

セガの人気ゲーム2つのオリジナルバージョンをカップリング盤で。ところどころSEを含ませて、ゲームのイメージをよみがえらせたり、5段階テンポアップで仕上げたり、メルヘンタッチのサウンドが楽しめる。

『フラッシュポイント』は未使用曲を､『ブロクシード』はSEコレクションも収録。

GB（ゲームボーイ）サウンドをフルアレンジで！

「レッドアリーマー　魔界村外伝 /CAPCOM アルフ ライラ ワライラ」



●カプコン
●ポニーキャニオン
●CD：￥1,500

『魔界村』シリーズとしてゲームボーイ版で発売された『レッドアリーマー／魔界村外伝』。そのフルアレンジ・サウンドトラック全8曲を網羅。

作曲はもちろんカプコン・サウンドチーム。アレンジャーは、サイトロンで好評の高西圭。魔界からの恐怖のサウンドを！

“いか天マーケット”あの竹下通りに移転！

既に「熱熱ビデオCLUB」で紹介済みの“平成名物SHOPいか天マーケット”が、5月19日から原宿激戦地区・竹下通りに移転した（年中無休／11：00～19：30)。

なんと正面には山田邦子の“KUNY”、隣りは“アイドルワンダーランド”、2階は三田寛子の“PAJAMAYA”……と、まるでタレント・ショップに包囲されたようなもの。マイジャー志向の読者諸氏はチェックしたほうがイイと思うよ！

ちなみに、3月に札幌店もオープンしたから、そっちもどーぞ！

熱（あつ）熱（あつ）ビデオCLUB

多くの人が10代で、少なくとも2本はスタンリー・キューブリックの映画を観る。もちろん、全作品を見逃さないキューブリック映画ファンもかなり多い。20余年も前の作品を観るために、何度も数少ない上映館に足を運ぶのだ。

今月のテーマ
キューブリックに魅せられて

今月は、奇才スタンリー・キューブリック監督の特集である。彼の作品はどれも捨てがたく、選択にいささか迷ったのだが、次の作品を取り上げてみた。

冷戦下の米ソ。ささいな発端から第3次世界大戦が起こりかねない不安な時代を戯画化した、ブラック・コメディの傑作「博士の異常な愛情」。

「バリー・リンドン」以来、5年ぶりに発表したホラー作品「シャイニング」。

そして彼の新作、ベトナム戦争を舞台とした「フルメタル・ジャケット」。

以上の3作である。

キューブリック監督の名を世界中に知らしめたのは、1964年からの8年間に発表されたSF3部作「博士の異常な愛情」(1964)、「2001年宇宙の旅」(1968)、「時計仕掛けのオレンジ」(1971)である。これらの作品が発表されるたびに映画界に衝撃を与えたのはいうまでもない。なかでも「2001年〜」は、その着想、構成、そして画面からあふれ出る〝キューブリックの世界〟が、観る者を巧みに引き込み、感動を起こさせた。

キューブリック監督作品は、そのほとんどが脚本、監督を自分自身で手がけていて、作品によっては撮影、編集までも担当する。そのため、彼の作品は極めて個人的色彩が強く、不可思議な魔力を帯びた、独自の世界を築き上げているのである。

博士の異常な愛情



監督／スタンリー・キューブリック　原作／ピーター・ジョージ
出演／ピーター・セラーズ　ジョージ・C・スコット　スターリング・ヘイドン
時間／94分　発売元／RCAコロムビア

事件は、米の戦略空軍基地司令官リッパー将軍（ヘイドン）の狂気から始まった。リッパー将軍は、共産主義者の謀略で水道水にフッ素化合物を混入するようになったのだという馬鹿げた妄想に執り憑かれ、報復として、ソ連への水爆攻撃命令を下してしまう。一方、ソ連では、地球上の生き物を全滅させる恐るべき兵器〝皆殺し〟爆弾が設置される。これは水爆攻撃を一発でも受けようものなら、自動的に作動してしまうというものだ。大統領（セラーズ）達は、爆撃機に引き返し命令を出そうとするが、敵の電波傍受を防ぐため、通信はシャットアウトされている。どうにか通信にこぎつけたものの、通信系統の故障で、1機が引き返さず任務遂行。パニック状態の中、ストレインジラブ博士（セラーズ）は、狂ったように人類存続の方法を訴えていた……。

シャイニング



監督／スタンリー・キューブリック　原作／スティーブン・キング
出演／ジャック・ニコルソン　シェリー・デュバル　ダニー・ロイド
時間／143分　発売元／ワーナー・ホームビデオ

コロラド・ロッキー山脈の麓に建つ古い豪華ホテル、展望ホテル（ホテル・オーバールック）。このホテルは、冬の間雪に閉ざされてしまうため、営業を休止してしまう。そこで、冬期の留守管理人として、元教師で作家のジャック・トランス（ニコルソン）と、その妻(デュバル)息子(ロイド）が、やってくる。

しかし、ここは、前任の管理人が孤独に耐えかねて発狂し、妻と娘2人を惨殺、自らの命をも絶ってしまったという恐るべき曰くのあるホテルだった。

息子ダニーは、その超能力〝シャイニング〟によって、出発する以前から、既に、かつてホテルで行われたであろう惨劇を、幻覚の中に、まざまざと見せつけられていた。トランス一家は、ホテルのもつ不気味な魔力に次第に翻弄されていく……。

フルメタル・ジャケット



監督／スタンリー・キューブリック　原作／グスタフ・ハスフォード
出演／マシュー・モディン　アダム・ボールドウィン　ビンセント・ドノフリオ
時間／117分　発売元／ワーナー・ホーム・ビデオ

南カロライナ州の海兵隊新兵訓練基地に入隊したジョーカー（モディン）、パイル（ドノフリオ）、カウボーイ（A・ハワード）らは、8週間にわたる、地獄のような特訓を受け、徹底して人間としてのプライドを剝奪され、殺人機械になるよう仕向けられる。デブでのろまのパイルは、教官のハートマンに目の敵にされ次第に精神に異常をきたし、卒業前夜、教官を打ち殺した後、自殺してしまう。

またジョーカーは、卒業後は後方の報道隊員として、のんびりとした日々を過ごしていた。が、ベトナム軍のテロ攻撃から前戦を取材するうちにカウボーイと再会し、精鋭部隊と行動を共にすることになり、戦友達の死を次々に目の当たりにする。

地獄のような戦場で、生き抜くことの実感、麻痺していく感覚を、見事に表現している。

大ひ魔人・映倫斎活動の

ビデオ何とでも言うちゃる

by
映倫斎活動&佳丈祐子

映　またまた、やってきました監督特集であ〜る。
祐　今回はスタンリー・キューブリック監督ですね。
映　監督特集っちゅうのは、なかなかアカデミックな気分に浸れて良い良い。
祐　はあ、そんなもんですか？
映　そんなもんだ。それにしてもキューブリックはエエなあ。作品全部を載せてしまいたいくらいだ。
祐　ちょっとミーハーかもしんないけど、「2001年宇宙の旅」なんて好きですね。「時計じかけのオレンジ」も、好きじゃないけどすごく印象に残っているし。
映　わはははは、残念ながら今回はそのどっちも選ばなかったのだ。
祐　えー、なんでーっ！
映　家になかった。
祐　は？　……ほ、本題に入りましょうか。

P・セラーズの3役
「博士の異常な愛情」

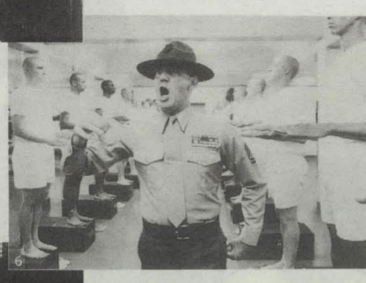
映　この邦題は、博士の名前でもある"Dr.ストレインジラブ"をそのまま和訳しちまったんだよ。
祐　げっ、それって、おまぬけ。
映　おまけに『または私が如何にして心配するのを止めて水爆を愛するようになったか』という副題がついておる。ま、これは原題と同じだがね。
祐　うっひゃー、長いですね。
映　この副題なら、邦題もそんなに間抜けではないぞ。原題のおかしなニュアンスが伝わってこなくもないだろう？
祐　そうですね。このストレインジラブ博士が不気味だった。
映　知っていたかね？　博士を演じたP・セラーズは、このとき英大佐と米大統領の合計3役を務めていたのだ。
祐　うそお、全然わからなかった。
映　ついでに言うと、やはりキューブリック監督の「ロリータ」でもいろいろな変装をしている。
祐　変装、得意なんですね。
映　うん……、ちょっと違う気がするが、まぁいいか。
祐　変わった映画ですね。
映　異色戦争映画だね。
祐　反戦・反核を打ち出した映画って、わざとらしい気がして好きじゃないんですが、ブラック・ユーモアなら好感もてます。
映　余談になるが、爆撃機のシーンで流れていた曲は、食器洗いのキャンプソングになっている。
祐　変なのー。

じわじわ怖いホラー
「シャイニング」

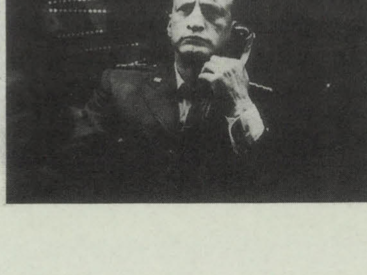
映　こわいぞー。こりゃあ、今まで観たホラーのなかで、私が傑作だと思った3本のうちにはいる。
祐　実はこれ、絶対観たくなかったんです。観ちゃったけど。テレビなんかで、この映画のハイライトシーンとして、ニコルソンが斧持って追いかけて来るのをよくやるでしょう？　あれが怖くて怖くて。
映　ははは、あのシーンは、映画史上に残る名場面だぞ。
祐　あたし、ああいうのがずっと続くと思ってたんですけど、ちょっとだけなんですね。
映　だから、よけい怖い。精神にじわじわ浸食する怖さが、最初から最後まで維持されるからね。ビデオでは、劇場でカットされていた部分が加わっていて、2時間半も緊張させせられる。どっちかっつーとサイコ・ホラーって感じかな。
祐　そういう怖さなら好きなんですよ。13金みたいに、ただ脅かすっていうのが大嫌いなんです。そういうのと勘違いしてたんですよ。



「シャイニング」　徐々にホテルの持つ不思議な力にむしばまれていくトランス一家。外界から遮断された恐怖が迫る。



「フルメタル・ジャケット」　殺人機械になるべく教育されたジョーカーたち。死と隣り合わせの日々が、人をどう変えていくのか。



「博士の異常な愛情」　リッパー将軍の狂気が引き起こした地球存亡の危機。ストレインジラブ博士の異様さが、とにかく印象に残るのだ。

映　そんなのと一緒にしちゃ、失礼だ。名作だろ？
祐　ええ、観てる最中は良く出来てるなあっていうのが先行して怖くなかったんだけど、後で思い出したら夜トイレに行けなかった。

教官がそのまま"戦争"のイメージ
「フルメタル・ジャケット」

映　この映画は戦争映画でありがちなジャングルを使わずに、戦争の辛さを表現したものなんだ。
祐　そういうのって、珍しいんですか？
映　珍しいも何も、初めてだよ。ところで祐子君、ジョーカー役の奴に心当たりはないかね？
祐　とーとつですねぇ。うーんと、わりと好み！じゃなくて、……あっ、バーディだ。
映　そう、以前、精神病院特集で扱った「バーディ」のバーディ役だったマシュー・モディンだ。
祐　両作品ともベトナム戦争に行くっていうのが、ちょっと面白いですね。
　それにしても、海兵隊の訓練はすごかった。きついわ、殴るわ、おまけに教官の罵詈雑言の嵐。思わず目を背けたくなっちゃいました。
映　観る者には、教官がそのまま戦争のイメージに結びついてしまうんだな。
　演じていたリー・アーメイは、もともと正真正銘の教官だったんだよ。初めは技術顧問だったんだが、次々に出る罵詈雑言があまりに素晴らしいってんで、出演してもらったそうだ。
祐　うーん、納得。あんまりひどいから、あたしだって撃ち殺したくなっちゃうわよ。
映　げげ、一緒に仕事すんのやめよーかなーなんて……。
祐　何か言いました？
映　いやいや、それでは皆の衆、また来月会おう。

熱熱ビデオCLUB

PART.2 えびちゃんのイイ気な試写室

必見！ 6月公開の愉快な映画

バタアシ金魚

●ストーリー

プールサイドのソノコに一目惚れしたカオルは、さっそく水泳部に入部。有無をも言わせぬ強引さでソノコに迫る日々が始まった。

そのイカれたパワーは、無邪気というより天衣無縫。そのうえ要領もいいから、開いた口がふさがらない。歯の浮くようなおべっかでソノコのお母さんを味方につけるわ、困ったときだけGFのプーに接近するわ……。

そして無謀にも、ソノコへの愛の証にオリンピック出場を決意した。もちろん、ソノコの気持ちなど全くお構いなしだ。さっそくスイミングクラブに通うカオル。専属コーチは、首から金メダルを下げた変なババアだ。

猛特訓に明け暮れる夏休み、ババアはカオルに坊主頭とソノコ断ちを命じた。それでもカオルの執拗なラブコールは続く。毎朝のように届けられるラブレターを、ソノコは"不幸の手紙"だと言って見ようともしないのに。

そんなカオルの一途さとダサさに、いつしかソノコは自分をコントロールできなくなって……。

●配役
カオル／筒井道隆　ソノコ／高岡早紀　ババア／白川和子　永井／東幹久　プー／土屋久美子　ほか

●監督・脚本／松岡錠司

●原作／望月峯太郎

●製作／日本ビクター㈱

●配給／㈱シネセゾン

ソノコと同じテンポでカオルに魅かれていく快感

「あいつは、女のくさったヤツのケツふく紙よ」なんて言葉をソノコに吐かせるカオルは、やっぱりタダ者ではなかった。なんの取柄もないタダ者の高校生なのに、観てるほうが一生懸命イイとこを探してあげたくなっちゃうから不思議。

だって、こんなノー天気なヤツに迫られたら絶対イヤだろうなって、青春のド真ん中（今だから書けるこんなクサイ言葉！）にいた自分を振り返っても、そう思うんだもの。



だから初めは、ソノコの意地悪なくらい冷い仕打ちにも「テリメーだぜっ！」の声援を贈ったし。それに、どう見たってずーっと素敵な永井クン（水泳部のエース）に対抗しようだなんて「身のほど知らずなんだよっ！」っていう思念波を、スクリーンのカオルに飛ばしていたのは私だけじゃなかったと思う。

それがいつの間にか、ソノコと同じテンポで魅かれてるのに気づくんだよね。で、そのうち「こんな無神経な娘やめちゃえ！」って、また届きもしない思念波を、女心



カオルから逃げるソノコの前に他校の水泳部の連中が……。カオルの一人よがりの言い分にとまどいながらも……？

特有の変わり身の早さで送っている……。

二枚目でもないし、ボーズ頭だし、勝手だし。面食いでボーズ頭アレルギーの私としては、不本意ながら、この割り切れない自分の感情を持て余して、ソノコ同様、動揺しているくらい。まるで女子高生みたいだ。

リリコが全然目立たないのが逆にとても印象的

「人に好かれるって、いいことよ」さりげなく言ったリリコ（ソノコの親友）、これまたタダ者だ。

なのにこの一言が頭ん中でリフレインしてしまったのは、リリコがとても自然だった（とはいえ、演技なんだろうな、やっぱり）のと、そのシチュエーションのせいなんだろう、きっと。

カオルもソノコも、そしてプーをはじめとする同世代の少年少女も、青春以降の私には“作られたキャラクター”なんだけど、彼女だけは原寸大の女の子に見えた。

たいして台詞（セリフ）があるわけじゃないし、ドアップのシーンなんてないんだけど、全然目立たないのにミョーな存在感があって……。余裕があるっていうのかなー。それって、やっぱりタダ者じゃないぞ。



ラストのプールでのなぐり合いのシーンはド迫力だぞ!!

★★



イベント・インフォメーション

「電脳都市OEDO808」上映会（7/25）に1,000名をご招待！

NCS、工画堂、富士見書房、キングレコード、マッドハウス、ジャパンホームビデオの各社で進めているメディアミックス企画「OEDO808」。その関連商品を一堂に集めて、オリジナル・ビデオアニメの上映をメインにしたイベントが、夏休み初日（？）の7月25日に東京・池袋の豊島公会堂で開催される。

予定している内容は、

●ビデオ第1作「古い記憶（いにしえのメモリー）」フィルム上映
●メインスタッフ挨拶
●出演声優によるアトラクション
●参加者プレゼント（抽選）
●テーマ曲披露／三浦秀美
●TVゲーム、パソコンゲーム版のテストプレイ　ほか

また、商品のラインナップは

●小説（遠藤明範著／富士見書房）
1巻「反逆の孤狼」
2巻「華麗なる堕天使」
3巻「魔眼の闘志」（7月発売予定）
●ビデオ（マッドハウス製作／ジャパンホームビデオ）
1巻「古の記憶」（6/21発売予定）
2巻「囮の機構」（9月発売予定）
3巻「紅の媒体」（12月発売予定）
●PCエンジンゲーム『獣の属性』（NCS／今秋発売予定）
●PC-8801ゲーム『迷宮への接点』（工画堂／今年末発売予定）
●ビデオ・サウンドトラック「追憶のコマンド」（7/5発売予定／キングレコード）
●ゲームBGM集「クリミナルナイト」（今秋発売予定／キングレコード）

なお、このイベントに1,000名をご招待（応募者が多数の場合は抽選）。下記まで往復ハガキで申し込むこと。締切は7/5（当日消印有効）。

日時　7/25（水）会場／12：00
　　　開演/13：00　終了/15：00
場所　豊島公会堂
　　　（JR池袋駅東口徒歩5分）
応募方法　往復ハガキに「参加希望」と明記のうえ、年齢・職業・好きなアニメ・好きなゲームを書くこと（返信ハガキに住所・氏名がないものは無効）。
宛先は
〒166 東京都杉並区杉並郵便局留
「電脳都市OEDO808」上映会係

「OEDO808 古（いにしえ）の記憶（メモリー）」

発売日／6月21日（LDは7月21日）　価格／¥9,600（税抜き）
監督／川尻善昭　40分

STORY

時は西暦2808年。サイバーシティ・オーエド808の心臓部である電脳摩天楼のメインコンピュータのデータバンクが、何者かの手によってハックされた。あらゆるシステムが停止して、街はゴーストタウンと化してしまった。

直ちに捜査を開始した機動刑事達は、コンピュータ通信の回線網から犯人の手がかりを捜し出す。犯人のアジトに決死の覚悟で潜入する千石達。

だが、彼らが眼にした者は、旧式の人工知能搭載型のコンピュータと白骨死体だった。

その死後十数年はたっていると思われる白骨死体の身元は、行方不明になっていた元電脳摩天楼のメインコンピュータのシステムエンジニアと判明。しかし、旧式のハードウェアだけで、彼に最新のシステムを破ることができるのだろうか……？

繁栄と混沌の未来都市OEDOを舞台に、次々と常識はずれの怪事件が起こる。



The Nostalgic Game Graffiti

The Nostalgic Game Graffiti VOL.3

H.T.agency
The best in Entertainment
Since 1986

ノスタルジックゲームの奥は深い。例えていえば、霧の摩周湖のようなもんだ。今回は、スポーツゲーム、特に腕相撲ゲームにスポットを当ててみた。

ノスタルジック・スポーツゲームとは?

今月は、スポーツゲームについてである。現時点までに発見したスポーツタイプノスタルジックゲームについて、紹介していこうと思う。

さて、本題に入る前にぜひ読者諸氏に頭に入れておいていただきたいことがある。ボクの人生哲学は、〝経験は、人生の礎〟そして〝歩のない将棋は、負け将棋〟の2つであるが、ここではとりわけ前者の言葉が重要である。原則的にこのコラムで報告するゲーム、それも僕自身が発見したものに関しては、すべて発見したその場でプレイすることにしている。

ゲームは、ご存知のように自分で実際にプレイしてみないと、全体像が見えてこない。まして、ノスタルジックゲームのように消滅を余儀なくされているものは、せめてプレイしてやることが、ゲーマーにできる最大の供養（別に死んだってわけじゃないけど）になりはしないか。

このコラムでは、読者からの報告も、門戸を広く解放して大歓迎するが、報告の際には、必ず実際にプレイしてそのゲームの印象なども書きそえてもらいたい。

で、ボク自身も、やはり実際にプレイしているが、マシンがたとえ１プレイ10円のパチンコゲームだろうと、100円のモグラたたきだろうと、クリアするまでお金をドンドン湯水のごとくそそぎ込んで、そのゲームを極める（財力にモノを言わせる、とも言うが）ように心がけているのである。

けれども、今回のようなスポーツゲーム、それも後述する腕相撲のようなタフなやつが相手になると、一般的な攻略法なんていうのは、存在しない。むしろ、自分の体力との勝負といった展開を見せる。であるから、スコアそのものが自己の体力値であるといえよう。この理論を応用して、あらゆるタイプのスポーツゲームをこなすことで、人間ドックに入るよりも安く、手軽に楽しく自己体力管理が可能になる。まさに災い転じて福となす、といったところか。

「どーもボクは、腕力が弱いみたいだ」とか「やっぱり私は、反射神経が鈍いワ」というふうに学校の帰りやデートの時などのTPOに応じた使い分けが、健康生活の第一歩だ。しかも喜ばしいことにこれらスポーツゲームのほとんどは、プレイ終了後にスコアと同時に「あなたは、天才」だとか「カッパ球団エースに認定」というように、マシンからプレイヤーに対してのコメントがある。この画期的な機能は、いくら血の通っていない機械とはいえ「学歴が低いといって、社会からつまはじきにされたこのオレに対して、心を開いて接してくれたのはオマエだけだ……」みたいな熱い友情がそこに芽生える。このプロセスには、激しい試合の後、敵味方関係なく互いに相手の闘志を称え合うという、何だかTVのスポーツドラマのストーリーに似ていないでもない。

話はそれるが、セガの『ヘビーウェイトチャンプ』というゲームは、そのスポーツドラマでいえば、ボクのライバルと呼ぶに値するゲームだった。さしずめ『あしたのジョー』における矢吹と力石の関係がそこにあったといっても過言ではない。『ヘビーウェイトチャンプ』は、とにかくハードなゲームで、汗は吹き出すし息は乱れるで、ハンパじゃない疲労感をプレイ後に味わったものだった。だが、見事にチャンピオンを倒した時にオレは、思わず胃から熱いものがこみ上げてくるのを感じた……。言うまでもないことだが、それはゲロであった。

さて、紹介に移ろう。

腕相撲ゲームの歴史と考察

S・スタローンの映画「オーバー・ザ・トップ」にもあるように、腕相撲は立派なスポーツ。その腕相撲ゲームの初期のモデルが、この腕相撲だ。

ま、確かに腕相撲なんだけど、よりによって力士を相手にしなくても……という声が聞こえてきそうなマシンデザインが秀逸である。

見てのとおり、日本の国技である相撲を完璧に意識したディティールが随所に見られる。プレイヤーがお相撲さんと一戦交えるという趣向は、まさに大相撲千秋楽結びの一番、みたいな奇怪なノリだ。

さて、お相撲さん、大銀杏もりりしく、眉もキリッと一文字、目元もすっきりとしていて、現在の

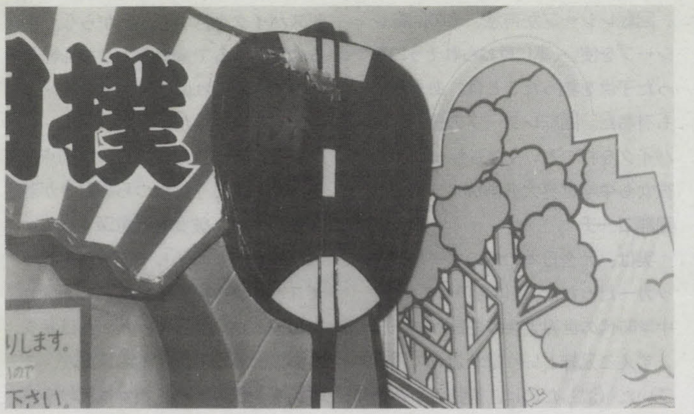
幕内力士でいうと、なんだか逆鉾みたいな風貌をしている。しかも、きょう体に描かれた太陽と雲の絵が、これまた化粧まわしにありそうなデザインだ。さらに、勝敗を表示するランプが行司の軍配といった心憎いまでのディティールは、脱帽せざるをえない。

現在の腕相撲マシンといえば、ハイテクを駆使して、デザインもあたかもルイジ・コラーニのようにシンプルなものが多い。その中で、今なお現役で土俵生活を続けている彼（なぜか三人称になる）に、熱い声援を送ってしまうのは、ボクだけだろうか。

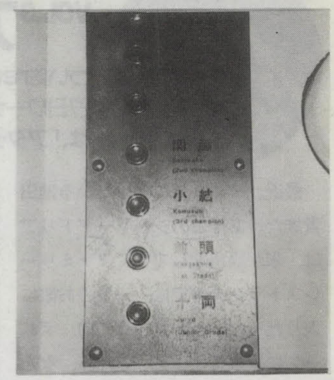
この腕相撲ゲームは、ボクが小学生の頃流行ったものだった。当時は、小結クラスを相手にヒーヒー言って倒したこと、仲間と２人がかりで横綱に挑んで「たいしたことは、ないな」などとクダを巻いたことなどが脳裏をよぎり、取材当日は、ちょっとセンチな気分になってしまった。

ちなみに現在では、対横綱戦でも３秒で勝利を収めるパワーを秘めたボクである。





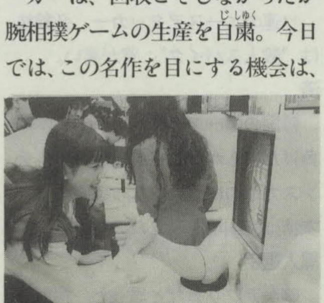




腕相撲ゲームTragedy

当ノスタルジックゲーム調査保存委員会は、あるルートから今回掲載した腕相撲ゲームのリーフレットを入手した。入手した原版がゼロックスのコピーのため、鮮明さに欠けるが悪しからず。でも、このゲームがデビューした当時の凛々しさを十分感じとっていただけると思う。

ところで、この腕相撲ゲームに関して悲しい事件があったことをご存知だろうか。だいぶ前のことだが、新聞の紙面をにぎわせたのでご記憶の方もあるかと思う。泥酔してこの腕相撲ゲームをプレイした男が、腕を骨折してしまったのだ。当然、世間の目は腕相撲ゲーム自体に構造上の欠陥があるのではないかという方向に向く。疑いをかけられたメーカーは、医学界その他に調査を依頼。その結果、骨折の原因はゲーム機械自体にはなく、酒によって感覚が麻痺し、単に自分のバカ力で折れたことが判明した。メーカー自身には、何の落度はなかったわけだ。そのメーカーは、回収こそしなかったが腕相撲ゲームの生産を自粛。今日では、この名作を目にする機会は、まれになってしまった。



しかし、その後も腕相撲ゲームは絶滅したわけではない。現在ではCRTディスプレイつきのハイテックマシンが、数多く出回っているのは、ご承知のとおりである。



池田貴族のマニアの帝王





VOL.3 アタックNo.1

ついにremoteのデビューが、決定だ。7月27日ワーナーからだ。忘れるなよ。マニア話は、「アタックNo.1」だ。泣けるぞ!

最近、デニーズに怒っている池田貴族だ。あそこのシーフードドリアは、米が緑色をしていてファミリーレストランの中では、一番のお気に入りだった。しかし、この前、デニーズに行ってオーダーしたら、なんと普通の色の米に変わっていた。なぜ、突然変えたのだ。味も落ちてしまった。デニーズから、緑のシーフードドリアをとったら、もうフレンチトーストしか、ないではないか。ぜひ、一考願いたいものだ。ちなみにジョナサンのドリアは、炒めていない、そのままの米を使用しているのでシンプルだ。

さて、本題に入ろう。今回のテーマは、TVアニメ「アタックNO.1」だ。「アタックNO.1」は、あまりにもポピュラーだ。だからとりあえず登場人物を項目別にあげて解説してみよう。

早川みどり

なに不自由なく育った金持ちのクセに富士見学園中等部で女番(スケバン)を張っていた。富士見学園は、もちろんエスカレーター式の私立の名門。しかし、なぜか共学なのだ。

そのみどりも、鮎原こずえが転校してきて、女番の座を奪われる。みどりの必殺技は、こずえと編み出した〝木の葉落し〟だ。後にこずえは、この技を捨てたので、木の葉落しは、彼女だけのオリジナル技となる。中学時代の世界大会では、選抜メンバーに選ばれた。なぜか中坊のくせに世界大会があるのだ。



わたる

ヒロイン鮎原こずえのボーイフレンド。優等生だったのだが父親が倒れ、家業の八百屋を継ぐはめになった。だから中卒だ。そのくせ中学時代からカブ（ソバ屋の出前がよく使うホンダの原付だ）で配達していた。どう考えても無免許だよな。卒業とともに軽トラで仕入れに出ていた（これまた無免許)。あげくの果て事故死。花形満の〝小学生スポーツカー乗り回し事件〟に勝るとも劣らない技だ。残された家族は、どうなっているのだろうか?

むろん、こずえとはキスもしていない。

柿之内さん（熊本）

回転レシーブが得意。その回転レシーブを使い、車にはねられそうになった子供を救ったことは、あまりにも有名だ。回転レシーブの後、即スパイクを打つという技ももっていた。彼女も中学世界大会選抜メンバー。

鬼熊コーチ

実は、元全日本の幻のエースアタッカーだったが、正体を隠していた。中学時代の世界大会の全日本コーチ。こずえと兄妹という噂が流れて困っていた（流したのは、選抜メンバーである本物の妹)。根は、優しくてハンサム。鬼熊とは、彼が自分でつけたであろう仮名。本名は、忘れた。

シェレーニナ

ソ連のセッター。高校生でありながら、全ソのメンバーに選ばれる(これは、次に登場するボルチンスカヤと、こずえのみである)。必殺技は、腕を十字にしてトスを上げる〝クロストス〟。このクロストスからボルチンスカヤの殺人スパイクが生まれる。こずえのライバルである。

ボルチンスカヤ

ソ連のエースアタッカー。必殺技は〝殺人スパイク〟。背が高い。

済

韓国のエースアタッカー。日本に負けたにもかかわらず、仮想ボルチンスカヤの練習台になってくれた。友情は、国境を越えたのだ。

黒人選手

確かアフリカだと思った。黄色のユニフォームだった。ボルチンスカヤの殺人スパイクをレシーブして倒れた。ボルチンスカヤの貴重な引き立て役だった。



八木沢三姉妹

天王寺高校の中心選手がこの三姉妹。必殺技は、〝三位一体攻撃〟。3人が、目にも止まらぬ速さで動き、誰がスパイクを打つのかわからなくするのだ。まるで竜巻のような回転運動。そう、例えれば「侍ジャイアンツ」の大回転魔球みたいなものだ。

一見、完ぺきなこの技にも弱点があった。末っ子のかつらの動きが若干鈍いため、彼女を注意深く見ていればいいのだ。そして、彼女を狙ってスパイクを打てばよい(特に足元)。この返し技によって、かつらは足を負傷。それが原因で他の姉妹が、こずえを逆恨(さかうら)みする。長女は高校卒業後、全日本のメンバーになる。大会では、こずえと併用されていたので、夢の同チームプレイの実現はならなかった。ちなみに彼女の母親は、元全日本選手でもあり、天王寺高校のコーチだ。

鮎原こずえ

ヒロインだ。目が大きいのが特徴。必殺技は〝天井サーブ〟と〝消えるアタック〟。前述のとおり木の葉落しもできる。池田貴族は、彼女のことを表向きは、「大きい目」などとバカにしていたが、毎夜「大きい目なんて言ってゴメンネ。本当は大好きなんだよね」などと届かぬ愛を誓っていたという。そして貴族は弓さやかも好きだった。

余談……。

エンディングの歌の歌詞で、「ジャンプ　スパイク　アタック　」とあるが、スパイクとアタックは同じである。スパイクには他に〝キル〟という言い方もあるけど。

写真提供／東京ムービー新社

旅は靴ずれ

by 飯島健男

日本RPG紀行 連載9回

第四泊・軽井沢・宇宙からの侵略者〈後編〉

人間は誰しも、望みもしない徹夜をすると、気分がすぐれないものである。私なんか、締切り近くなると、ほとんど不眠不休で蟻のように働きまくる。普段はキリギリスで、締切り間際は蟻さんだ。一人イソップ童話は、便利だがとても苦しい。

締切り間際は、1日平均、普段の1週間分くらい仕事をする。今日は何枚仕上げただの、何時間机を離れなかったのだの、毎回毎回記録を破ろうと、必死こいてやるのである。今のところ新記録は、1日で四百字詰め原稿用紙50枚強だ。この記録を打ち立てたとき、その前後合わせて3日間で120枚仕上げた。しかし、その後1週間くらい腕が使い物にならなかった。私はひ弱だ。

で、締切りのサイクルはどんなものかというと、だいたい1ヵ月単位だな。まあ、これは月刊誌の連載があるからなんだけど、最近ではゲームのシナリオも、その連載に合わせて1ヵ月単位で区切って仕事をしている。

これから計算すると、毎日蟻さんになって一生懸命仕事をした場合、毎月1200枚の原稿を仕上げられるわけだ。ちなみに、この「日本RPG紀行」20回分に相当する。

凄いなー。これだけやったら、いっぺんで廃人になるだろうな。他の人たちがどれぐらい書いているのか知らんが、私の場合、こんなに仕事したら1週間で間違いなくノイローゼになっているな。多分、必死に徹夜で仕事をするのも、締切りがあるからだろう。締切りがなければ、絶対に仕事で徹夜なんかしねぇぞ。

そうだ、徹夜の話だ。何でこんな話をしたかというと、そう！　あの夜、私は一睡もできなかったのである。軽井沢のうらぶれた連れこみ宿で、一人震えながらゴキブリに恐怖していたあの夜。忘れもしない、恐怖の一夜。

実際、徹夜すると気持ち悪いが、眠れないのも気持ち悪い。寝ようと思っても目が冴え、耳は研ぎ澄まされ、異様に汗が出る。精神がビンビンに張り詰め、息を殺し、神経を集中する。しかし、こんな状態が長く続くわけがない。すぐ気持ち悪くなる。

胸はむかつき、口は乾き、頭がガンガン痛くなる。でも、この状態が長く続くと、訳もわからないことをいろいろ考え込んでしまうのだ。前回述べたように、大嫌いなゴキブリを宇宙からの侵略者にしてしまうのも、それだ。一つ考えが浮かぶと、後は勝手に広がっていく。

こうなれば、もう際限ない。ゴキブリは人間を滅ぼし、地上を制覇し、進化する。やがて進化に進化を遂げ、モンスターとして地上に君臨する。そして、また宇宙から別のゴキブリたちがやってきて、モンスターたちと戦うのだ。こうして歴史は繰り返される……。あー、世紀末。

その夜、私はすでにどこかに行ってしまったであろうゴキブリを、暗闇の中、第六感で追いつつ、そんな馬鹿なことを考え続けていたのである。

これだあ!!　というアイデアが浮かんだときや、面白い方に話が進んでいくときはわくわくして眠れないものだが、このときは全然そんなことなかった。ただ、頭の中をぐるぐると変な妄想が駆け巡っている程度にしか感じなかった。

しかし！　腐っても鯛。そんな状況でも、潜在意識の中に残っていたモンスター物のゲームを作るということに、自然とからめていたわけだ。

パブロフの犬みたいでいやだな。24時間仕事している典型的な日本人みたいでいやだな。でも、習性って恐いな。ゴキブリ＝宇宙人＝モンスターなんて、普通の人間だったら思いつかないかもしれないな。というより、思うわけないだろうな。

そんなこんなで夜が明けた。すると、不思議なもので眠くなってくるんだな、これが。はっきりと、肉眼で回りを確認できるようになると、なんか安心になる、そんな、ふっと気が抜けたところを、一気に睡魔が襲ってくるわけだ。

しかし、ここで眠るわけにはいかん。眠ると、いつまで眠るかわからん。それに、まだこの宿屋が、墓場のど真ん中に佇むあばら屋ではないと決まったわけではない。あ……だめ……寝ると死ぬかもしれない……口の中にゴキブリが……。

寝てしまった。なんと精神力のない私。

朝、おかみさんに起こされた。そこは寝る前と変わらない、当たり前の光景だった。おかみさんも、れっきとした人間のようだ。うーむ、単なる心配のしすぎだったか……って、当たり前だよな。もし、ここが本当に墓場だったら、わたしゃ今頃病院のベットでうなされていただろうな。まだまだ社会復帰できなかっただろうな。

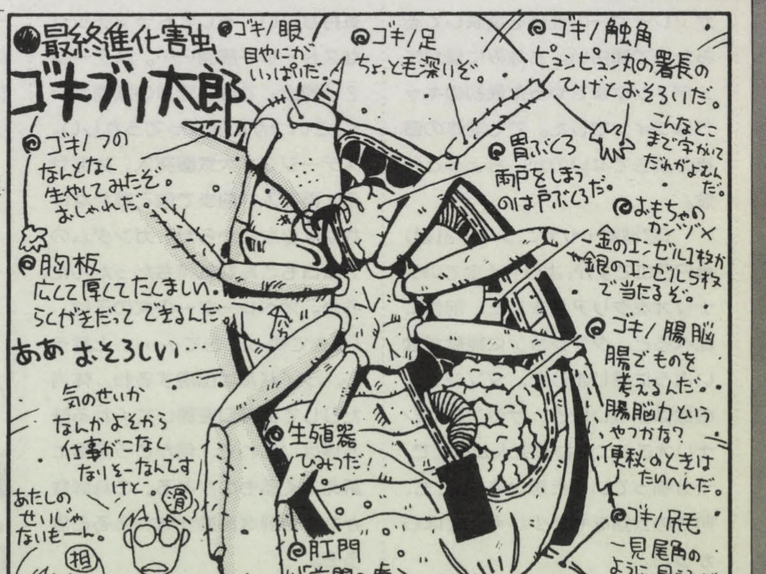
朝ご飯を食べ、宿を出た。妖怪宿屋という心配は消え去ったけど、もうここに泊まる気はしなかった。やっぱり怖かったからね。いいんだよ、怖がりなんだから。

結局、軽井沢はたったの1日で去ることになった。もう、軽井沢なんか二度と行くもんかと心に固く誓い、数駅離れた佐久というところに行くことにした。何でかというと、手当たり次第に宿屋に電話したところ、ただ1軒、佐久にあるペンションだけが長期滞在をOKしてくれたのだ。

そこで、ビデオデッキを借り、毎日SF・ホラー関係のB級映画を5～6本見まくった。イメージを固めるためにね。

そして3週間後『ラスト・ハルマゲドン』のプロットが完成したのである。

しかし、軽井沢のゴキブリが、その根底にあったとはよもや誰がわかるまい。笑いたきゃ、笑え!!



イラスト／滑子堂本舗



ゲーム言いたい放題

●ついに出ましたPSⅢ。僕は10日ぐらいでクリアしました。シナリオもBGMもかなりのデキだと思います。４種類のシナリオには大きな違いはないけど、シナリオ分岐がプレイヤーの性格を反映してるみたいで面白い。ちなみに僕がエンディングまでやった最初のキャラはフィンでした。でも前作の直接の続きでないのが、ちょっと残念。

（宮城県・ササニシキ・21歳）

●PSⅢですが、ようやく全てのシナリオをクリアしました。前作に比べると、ダンジョンに無駄がないように感じました。ダンジョンの数は少ないけど、サウンドやシナリオごとに変わる主人公などで、十分補っていると思います。でも、町での会話をもう少し考えてほしかった。

（福島県・渡辺信義・20歳）

▲PSⅢに関しては、賛否両論があるようだが、これほど反響があるというのはさすがビッグタイトルということかな。

●『重装機兵レイノス』。こいつぁいい！　いかすデモシーン。カットがうまい。着地時の膝の屈伸も気持ちいい。そしてドラマチックなストーリー展開……。ステージ２「脱出」では、味方の護衛がつく。こいつが心暖まってうれしい。ステージ３「大気圏突入」はあせる。再突入寸前まで敵と戦わなければならないからだ。ガンダムのアムロもこんな気持ちだったんだろか。オペレーターの女の子は、「生きて帰ってきて……」と言うし、ライバルは出現するわ、体当たりして突破口を開いてくれる味方機はいるわで、何かこう感情に訴えてくるものがある。これはなかなか新鮮な感動が味わえると思うぞ。

（大阪府・橋倉昌克・22歳）

●発売してしばらくたってから、『重装機兵レイノス』を買ってやってみました。とにかくムズイ！　１面から敵は多いし、ボスはカタイしで、苦労し続けでした。でも、密かに主人公を思うリーナ曹長や、凝りに凝った演出、すばらしいオープニングデモ、最後のまるで映画のようなエンディングなど、結構ハイレベルなゲームで、買って損のないソフトだと思います。でもどうせなら、自分の武器に「ビームサーベル」を追加して、さらに主人公とリーナ曹長とのお熱いシーンもあったらなぁと思うのは、やっぱり欲張りでしょうか？

（兵庫県・井出らっきょ・♂）

▲３月に発売されたソフトの中では隠れた人気をもつレイノス。今月号のメガドラ裏技リーグでは、２つの裏技を紹介しているから、そちらのほうもぜひ読んでくれ。

●『サイオブレード』は良い。練り込まれたストーリーが、プレイヤーをぐいぐい話に引き込んでくれる。ちょっとしか動かない絵もオリジナルのイメージを守ってくれる。また「はなす」と「しらべ



（福岡県・かつしか・17歳）



（宮城県・７－WAY・♂）

る」のコマンドが統一されていて、何でも簡単にチェックできるのが良い。そんなわけで、このゲームを3時間で終わらせることができた。ADVの中には長時間かかるものが多いが、『サイオブレード』のようなゲームも良いのではないだろうか。ただ難点を挙げるとすれば、よくわからないSF専門用語が出てくることと、SHTのシーンだろう。

（仙台市・高橋洋・♂）

●『サイオブレード』はプレイした後に、久しぶりにやりがいを感じることができたゲームでした。まるで「ファンタスティック映画祭」に出品されるアメリカSF映画のようですね。ちりばめられた専門用語や、思わず苦笑してしまうギャグ、また唐突に入るアイキャッチも面白いし、BGMのデキもまずまずでした。問題の操作性にも気配りが感じられました。メガドライブでも、ADVで、これだけのものが作れるんですね。

（練馬区・イースター・22歳）

▲メガドラ初のADVということもあり期待されていた『サイオブレード』。これからもSHTやACT以外の、こういったジャンルのゲームが出ればいいね。

●『アフターバーナーII』をプレイしたが、はっきり言って少しがっかりするところがあった。「ラウンドセレクト」の裏技のことだ。なぜ、こんなものが必要なんだろうか？　無制限コンティニューならまだしも、これは邪道だと思うのだが。ゲームそのもののデキは良いだけに、とても残念だ。メーカーも、何が良くて何が悪いのかを理解してもらいたい。例えば『獣王記』で良くなかったのが、オプションでやたら難易度を下げられること、また『スーパー忍』では、初めから手裏剣を無制限にできることだ。ゲームの面白味をなくしてしまうような裏技に力を入れるより、もっと"表技"のほうに力を注いでほしい。

（埼玉県・NOP・17歳）

▲裏技に関しては確かにいきすぎの感がある。それはゲーム雑誌のせいなんだけど。一応裏技を掲載する場合も、そのゲームが発売されてからある程度たってからなんだ（もちろん簡単なものについては例外だ）。一度エンディングまでプレイしてから、遊びで裏技を楽しんでほしいなぁ。

（愛知県・Be玉のためさん・♂）



（福岡県・園田武晴・♂）



ギョーカイに言いたい！

●セガに一言。『ダーウィン4081』や『ウィップラッシュ』で意表を突くのもいいが、それよりも昨年から、いまだ発売未定の『ギャラクシーフォース』や『パワードリフト』などを早く発売してほしい（ところで『アフターバーナーII』のことだけど、みんな気がついただろうか。何かが足りないのである。そうだ、あの地（水）平線といっしょにグリグリ動く横棒がないのだ）。

（大阪府・敵は海賊・20歳）

▲同じ意見を他にも多数寄せられている。それを期待してメガドラを買ったユーザーもいるに違いない。早くセガは彼らに対して何らかの返答をすべきだと思う。でもメガドラ版『アフターバーナーII』には、確かに横棒がないんだ。よく気がついたね。

●セガに言いたい。なぜ新作ラインナップを秘密にするのか？　ビッグタイトルなのかもしれないが、早く発表してしまったほうが絶対にいい。他機種のユーザー達がその情報を聞いて、メガドラに飛びつくかもしれない。それから、早く別売りで新しいコントローラーを出してほしい。今出ているコントローラーは、ボタンが押しにくくて連射がしにくいのだ。やっぱり、いいゲームは、いいコントローラーでプレイしたいものだ。

（愛知県・H・S・17歳）

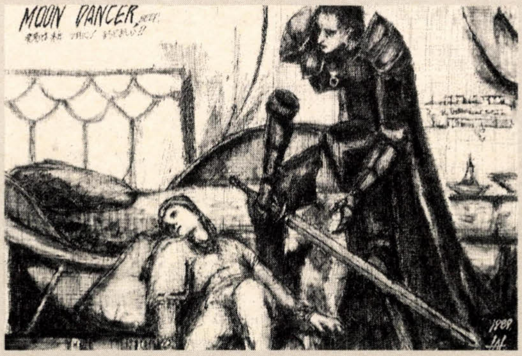
▲セガから発売が予定されているパワースティックについては、前にもBEメガで紹介したと思うけど、早ければ今年の夏くらいには発売されるとのこと。今しばらく待て！

●セガに、そして古代祐三氏に言いたい。『スーパー忍』はすばらしいゲームでした。そこで、その制作スタッフで、新作を作ってはいかがでしょうか？　どんなジャンルでもかまいません。バックにはもちろん古代さんのサウンドが流れる、みんなそういうゲームを待っているんじゃないかな？

（千葉県・バルーンファイト・♂）

▲『スーパー忍』は、セガの作ったメガドラソフトのなかでは、3本の指に入るデキだ。同じスタッフというわけにはいかないだろうが、チャレンジ精神でより高水準のソフトをぜひ開発してほしい。

●ゲームギアの発売について言い

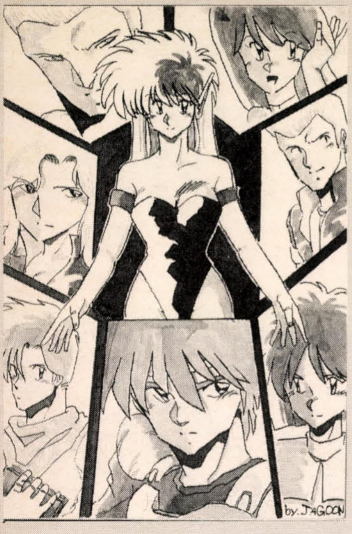


（宮城県・浅井英治・16歳）



（埼玉県・栗原弘明・16歳）

（埼玉県・JAGOON・♂）



（鹿児島県・WXY・♂）



たい。噂は聞いていましたが、仕様を見てみると、高性能のわりに低価格なようですね。しかし現在、ゲームボーイが普及している状態を考えると、どうでしょうか？　ハンディ機にしては若干大きすぎるし、傷がつきやすいことを考えると通信機能等の高性能が必要でしょうか？　メガドラユーザーとしては、セガがメガドラで得た利益はメガドラのために使ってほしいです。まだ周辺機器やソフトの課題が山積みじゃないですか。セガはハンディ機に手を出すべきではないと思います。他社がハンディ機に力を注いでいる今こそ、メガドラ拡充のチャンスなのです。

（熊本県・福田雅之・25歳）

▲早くもゲームギアに関する意見が届き始めている。この意見はちょっと辛口だけど、セガの収益はメガドラ以外にもあるのでご心配なく。もっともここにも書かれているように、メガドラにも早く解決してほしい問題がたくさんあるのも事実だ。一番大きいのは、周辺機器だね。まだ確かなことは言えないけど、望みは捨てないほうがいいぞ。

●セガに言いたい。もっと品質管理を厳しくしてほしい。メガドラを購入してはや１年半、ソフトも最近購入したPSIIIを入れて11本となり、子供達と楽しく遊んでいる。全体的に難易度が高いことと、子供に合わないパッドのサイズを除けば、ほぼ満足。しかし、最新のPSIIIに関しては文句を言いたい。それは、ゲーム内容以前の品質である。私はフレーム交換して、３個目のカートリッジでプレイしている。主な症状は、方向ボタンを押すと突然オープニング画面に戻る、戦闘シーンで突然ストップする、シーレンのレベル２へのアップ経験値が数百万、ライルのHPがレベル１で999、購入していない武器を装備しているなどということである。今でも前の２個ほどはひどくはないが、プレイ中にリセットがかかることがしばしばある。連休を利用して早解きクイズにチャレンジして、ジョイスティックをもらおうとしていたのに。これが掲載されるころには、セガから納得がいく回答があると思うが、遊びとはいえ全く無駄な時間が費やされた。このようなことは今後ないよう品質管理には十分力を入れてほしい。

（宮城県・橋本裕之・38歳）

▲確かにそれは頭にくると思う。運が悪かったと思っても、なかなかあきらめきれないだろう。ところで、PSIIIのゲーム内容のほうはどうでしたか？

●全てのメーカーに言いたい。オープニングやエンディングの時に出るメッセージは英語ではなく、ぜひとも日本語で表記してほしい（『スーパー忍』や『ソーサリアン』など）。子供には全くわからないし、学生の僕でさえ理解に苦しむことがあるのだ。英語のほうがカッコいいのはわかるけど、ぜひ日本語で！

（神奈川県・広瀬稔・17歳）

▲「なぜ全部カタカナなんだ？」という意見もあった。つまり読めなくてもいいから、ゲームの雰囲気に合っていれば、カッコいいほうが良いという考えもあるかもしれない。だから、あまり気にしないほうがいいかも。ゲームをプレイするうえでは、ほとんど支障がないのだから。

メガドラ ビンビントーク

●僕はセガにマークIIIの『ファンタシースター』を再発売してほしいと、４月号で要望していましたが、ついに見つけました。４月９日、月曜日、午後４時頃、秋葉原の中古ソフト屋が３軒並んでいるうちの１軒で税込3,200円。しかも新品！　一体どこにこんな貴重品が埋もれていたのだろう？　以前にはそこでも売っていなかったのに。きっと全国を探せば、まだまだ埋もれたままの『ファンタシースター』があるのだろう。

（中野区・トロリンのファン・♂）

▲輸入版『テトリス』を売っている店を発見したら、すぐBEメガ編集部まで連絡してくれ。

●僕の友達Tは『Herzog Zwei』のことを「ハーゾク　ズヴェイ？」などと言っていたぞ！（上にカタカナでちゃんと書いてあるのに）

（神奈川県・どーもすみません・♂）

▲これはドイツ語なのだ。

●今、僕は「セガは偉いなぁ」と思っています。それはサードパティーのゲームをセガが宣伝しているからです。でも、テレビ東京でやっている「森口博子のメガキッズTV」では、30分の番組中でメガドラのことが出たのは、たった１分だけだった。これでメガドラのTVだといえるのだろうか。少しばかり残念だった。

（神奈川県・Y-P・17歳）

▲この番組は全国ネットではないので、観られない人もいるだろう。今月号のはみだし情報で紹介したように、〝メガドラカー〞がいよいよ活動を開始することになった。全国を回るらしい。これで、多少は今まで以上にメガドラの情報も増えるかもしれないね。

●『スーパーリーグ』でホームランを打った時、駐車場を見てみよう。ホワイトベースみたいなヤツが止まっているはずだ。

（広島県・大前隆司・15歳）

▲結構こういった遊びって、ゲームの中にはよくあるんだよね。何か他にも気づいたら、ハガキを送ってね。

●「銀座博物館」のショーウインドで、メガドラのデモを流しているのを知っていますか？　最近では主に『アフターバーナII』だけど、何と『ターボアウトラン』を流していた時もあった。しかもできが良いのだ！　そのため「実はアーケードでは？」と疑ってしまうほど。ああ、早く自分の部屋でプレイしたい。

（足立区・梶屋和重・24歳）

▲ちょっと待ってくれ。それは本当にメガドラの『ターボアウトラン』？　もしかしたらPCエンジンの『パワードリフト』ではないのかな。

6月号のゴメンナサイ

●P20のタイトル中にあるフェリオスは誤りです。正しくはDJボーイです。

●P43の⑦の文中にあるポイントは、正しくは人数です。

●P43のテクノソフトの開発スタッフ数は10名前後です。

5月号「BEメガ読者プレゼント」当選者（敬称略）

①ポータブルCDプレイヤーディスクマン（5名）
鹿児島県・西園慶子　神奈川県・近藤　豊　新潟県・桑田修司　東京都・山口　広　千葉県・山崎憲治

②お好みCD（16名）
岐阜県・岩田直樹　滋賀県・村上光幸　京都府・竹田　悟　福島県・安田庄寿　秋田県・鷲谷貴之　群馬県・笠原清憲　他10名

③ジョイパッドXE-1AP（3名）
北海道・安藤正明　北海道・反町幸之助　福岡県・森　将大

④ダーウィン4081（5名）
大阪府・寒川和重　北海道・福島幸子　栃木県・大友文男　静岡県・長田健一　福岡県・木下正久

⑤時の継承者ファンタシースターIII（5名）
千葉県・水落孝一　広島県・石井俊彦　山梨県・長谷川憲治　東京都・渡辺重太郎　愛知県・戸田秀二

⑥DJボーイ（5名）
大阪府・小島英幸　群馬県・平方守　石川県・渡辺　隆　埼玉県・木村昌広　大分県・加藤康夫

⑧サイオブレード・パネルスピーカー（3名）
群馬県・横沢周朗　神奈川県・藤丸卓爾　大分県・田中義明

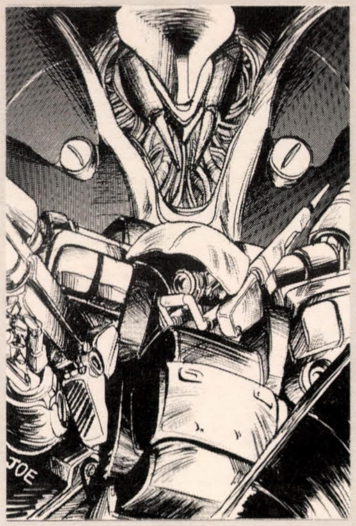
⑨サイオブレード・電卓（5名）
徳島県・郡　龍也　東京都・安田高彰　静岡県・杉山政和　徳島県・斉藤正信　神奈川県・中村宗哉

⑩サイオブレード・テレカ（10名）
愛知県・松本直樹　福岡県・宮崎勝成　福島県・和田　健　千葉県・沖松　淳　香川県・中村　浩　千葉県・梅田真行　愛媛県・神野秀樹　徳島県・小山裕司　北海道・福沢高信　静岡県・三島木靖

⑪クラックス・バッチ（20名）
大阪府・高三昌也　東京都・平野敦子　愛知県・深津貴士　茨城県・内田　隆　静岡県・和田典久　北海道・伊東政修　広島県・井上忠孝　東京都・細貝　亮　鳥取県・石井綾子　大阪府・福島　靖　他10名

⑫テクノソフトギャルズクラブ・テレカ（20名）
大分県・松田幸樹　奈良県・西本憲明　大阪府・山口年信　滋賀県・池谷内信行　栃木県・中沢　守　栃木県・東泉宏明　石川県・中田博信　大阪府・船津富生　兵庫県・経沢　秀之　富山県・塚本　進　岡山県・田村節雄　山形県・山口裕子　広島県・松浦知彦　千葉県・内田武次　新潟県・入沢宏次　埼玉県・平野茂徳　青森県・工藤和仁　香川県・池原猛清　神奈川県・岸村　賢

（大阪府・キラージョー・19歳）



（岡山県・綾田和弘・18歳）



⑬CD「Excursion」（10名）
栃木県・矢部光吉　山梨県・渥美久志　長崎県・蔦谷伸輔　福岡県・尾形正毅　東京都・馬部　進　兵庫県・石田武嗣　奈良県・橋本浩樹　東京都・畠山　泰　埼玉県・矢部　豊　東京都・寺山　修

⑭ドラクエ小説（1名）
鹿児島県・山崎和仁

⑮アフターバーナー（5名）
神奈川県・野地和明　宮崎県・岡本一久　富山県・下段芳博　新潟県・青木建郁　長崎県・瀬戸達吉

⑯ファンタジーゾーンII（5名）
神奈川県・春沢弘明　静岡県・橋本祐之　長野県・横森建志

⑰オパオパ（3名）
静岡県・川井強士　福岡県・白垣秀行　東京都・飯沼達朗　兵庫県・橋本彰浩　新潟県・竹之内貴広

⑱グレートゴルフ（3名）
福岡県・重松　智　静岡県・鈴木一史　京都府・高橋貞之

⑲トライフォーメーション（1名）
岡山県・杉本憲治

⑳ロッキー（1名）
神奈川県・小林伸也

㉑スケバン刑事II（1名）
埼玉県・重村　進

㉒ロード オブ ソード（1名）
東京都・奥野孝也

㉓アウトラン（1名）
福島県・角田修一

びーぷるランド8月号からの投稿は……

ゲーム言いたい放題

メガドラのソフトをプレイしてみた感想や意見があったら、なるべくコンパクトにまとめて、ハガキに書いて送ってくれ。できたら新作のソフトのほうがいいなぁ。

ギョーカイに言いたい！

ゲーム業界のメーカー、ライター、デザイナー、プログラマーなどなど、ギョーカイに何か言いたいことがあったら、ドーンと言ってやれ！のコーナーだよ～ん。

メガドラ ビンビントーク

ゲームに限らず、あなたの周りであったおもしろいこと、何か気づいたことがあったら、遠慮せずにハガキに書いて送ってくれ。

イラスト

ハガキにペン（鉛筆・カラー不可）でね。

なお、全てのコーナーに共通していることだけど、投稿はハガキがベター。また、作品には本名を必ず明記するように。

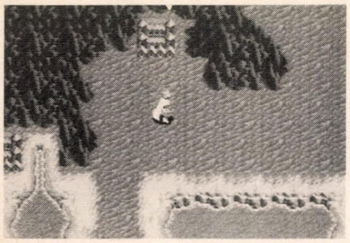
びーぷるランドへの投稿は……

〒102 東京都千代田区九段南2-3-26 井関ビル
(株)日本ソフトバンク「BEEP！メガドライブ」編集部（各コーナー名）係まで
住所、氏名、年齢は必ず明記してください。

「BEメガ」データーランド

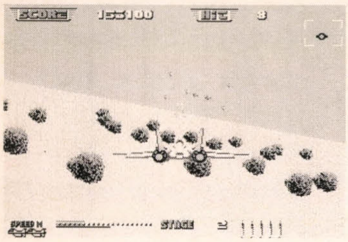
メガドラソフト売り上げベスト5

1 時の継承者ファンタシースターIII



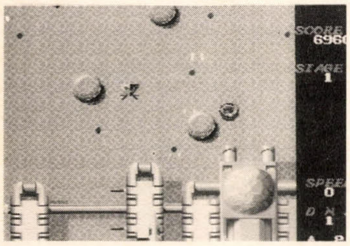
セガの名作RPGの第3弾。今回はIIのさらに一〇〇〇年後という設定で物語が始まる。

2 アフターバーナーII



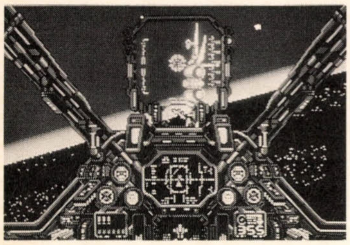
電波新聞社のメガドラ第1弾はセガ体感ゲームの大ヒット作。完全移植がうれしい。

3 ダーウィン4081



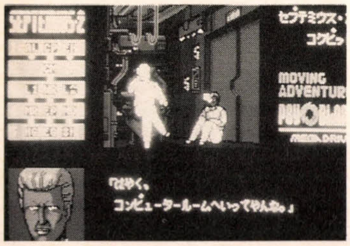
データイーストのビデオゲームからの移植。いろいろな進化形態が楽しめる。

4 エアダイバー



アフターバーナIIの影に隠れながらも、そのゲーム性はかなり高い評価を受けている。

5 サイオブレード



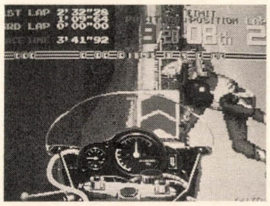
シグマ商事からのメガドラ第1弾。オリジナルはT&Eのパソコン版。

順位	傾向	ゲームソフト名	価格(円)
1	★	時の継承者ファンタシースターIII――セガ/4月21日発売/RPG	8,700
2	⬇	アフターバーナーII ――電波新聞社/3月20日発売/SHT	6,900
3	★	ダーウィン4081 ――セガ/4月7日発売/SHT	6,000
4		エアダイバー――アスミック/3月9日発売/SHT	6,800
5	★	サイオブレード ――シグマ商事/4月27日発売/ADV	8,500

★協力店 ●西武百貨店(東京・池袋) ●阪急百貨店(大阪・梅田) ●ヤマギワホビーショップ(東京・神田) ●博品館(東京・銀座) 集計期間は4月1日〜4月30日まで。
※このランキングは上記協力店の集計結果を編集部で数値化し、ランクアップしたものです。

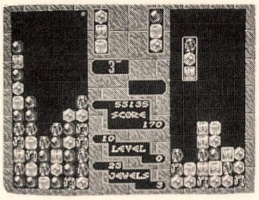
人気ビデオゲームベスト5

1 WGP



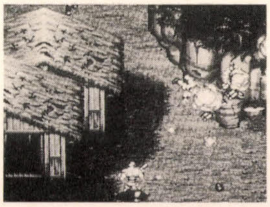
通信きょう体もある本物志向のバイクゲーム。リアルな感覚はたまらない。

2 コラムス



メガドライブにも移植されるパズルゲーム。偶然性の大きいところがヒットの原因か。

3 戦場の狼II



3人同時プレイ可能な戦闘バリバリゲーム。気分爽快な戦闘感覚がウリ。

順位	ゲーム名	メーカー名
1	WGP	タイトー
2	コラムス	セガ
3	戦場の狼II	カプコン
4	ファイナルラップ	ナムコ
5	テトリス	セガ

★協力店 ●キャンディー東花園 ●プレイシティーキャロット ●J&B神田 ●GF渋谷 ●ニュー光 ●ウィルトーク・ロサ

傾向			
傾向	⬆ 前号から急上昇	⬇ 前号から急降下	★ 注目のソフト

読者が選んだ

待望の新作ゲームベスト10

順位	ゲームソフト名	ポイント
1	**サンダーフォースIII** テクノソフト／6月8日発売／SHT	130
2	**スーパーモナコグランプリ** セガ／8月発売予定／RAC	85
3	**フェリオス** ナムコ／7月20日発売／SHT	70
4	**ストライダー飛竜** セガ／10月発売予定／SHT	32
5	**三国志　乱世の英雄たち** セガ／12月発売予定／SLG	23
6	**機動警察パトレイバー** セガ／発売日未定／ADV	17
7	**妖精王の帰還** セガ／発売日未定／ADV	16
8	**大旋風** セガ／6月23日発売／SHT	14
9	**TEL・TELスタジアム** サン電子／8月発売予定／SPT	13
10	**AXIS〜FZ戦記〜** ウルフチーム／7月下旬発売予定／ACT	12

メガドラに移植してほしいゲームベスト10

順位	ゲームソフト名	メーカー名	ポイント
1	グラディウスシリーズ	コナミ	59
2	ワルキューレの伝説	ナムコ	43
3	ファイナルファイト	カプコン	34
4	イースシリーズ	日本ファルコム	31
5	天地を喰らう	カプコン	21
6	テトリス	セガ	19
6	R-TYPEII	アイレム	19
6	パロディウス	コナミ	19
9	源平討魔伝	ナムコ	16
10	G-L.O.C	セガ	14

※ポイントは「BEEP／メガドライブ」6月号の愛読者ハガキ500枚のアンケートを編集部で集計したものです。

メガドラ新作ソフトスケジュール表

発売月日	ゲーム名	ジャンル	メーカー名	価格
6月8日	サンダーフォースIII	SHT	テクノソフト	6,800
6月8日	TEL・TELまあじゃん	TAB	サン電子	5,500
6月23日	大旋風	SHT	セガ	6,000
6月30日	ゴーストバスターズ	ACT	セガ	6,000
6月30日	コラムス	PUZ	セガ	5,500
7月14日	E-SWAT	ACT	セガ	6,000
7月17日	サイバーボール	ACT	セガ	6,000
7月20日	フェリオス	SHT	ナムコ	5,800
7月21日	あっぱれ／実業王!?	ボートゲーム	セガ	6,000
7月下旬	AXIS〜FZ戦記〜	ACT	ウルフチーム	6,800
	四天明王	ACT	シグマ商事	未定
8月上旬	バットマン	ACT	サン電子	未定
	MICHAEL JACSON'S MOONWALKER	ACT	セガ	未定
	スーパーモナコグランプリ	RAC	セガ	未定
	クラックダウン	ACT	セガ	未定
8月下旬	ヘルファイヤー	SHT	メサイヤ(NCS)	未定
	ラスタンサーガII	SHT	タイトー	未定
8月予定	ジャンクション	ACT	マイクロネット	未定
	TET・TELスタジアム	SPT	サン電子	5,800
9月上旬	インセクターX	SHT	ホット・ビィ	未定
9月予定	レインボーアイランド	ACT	タイトー	未定
	スペースインベーダーズ'90	SHT	タイトー	未定
	キューティー鈴木のリングサイドエンジェル	SPT	アスミック	未定
	グラナダ	SHT	ウルフチーム	未定
	ゲイングランド	ACT	セガ	未定
	モンスターレア	ACT	セガ	未定
10月予定	バドルゴルファー唯	SPT	セガ	未定
	マスターオブウェポン	ACT	タイトー	未定
	アトミック・ロボキッド	SHT	トレコ	6,800
	レッスルウォー	ACT	セガ	未定
	ストライダー飛龍	ACT	セガ	未定
	Vアタック	SHT	セガ	未定
	火激	ACT	ホット・ビィ	未定
11月予定	鮫／鮫／鮫／	SHT	東亜プラン	未定
	スーパーライセンス	RAC	セガ	未定
12月予定	ダイナマイトダックス	ACT	セガ	未定
	三国志　乱世の英雄たち	SLG	セガ	未定
	シャドーダンサー	ACT	セガ	未定
	モンスターワールド	ACT	セガ	未定
未定	スーパー大戦略II	SLG	セガ	未定
	妖精王の帰還	ADG	セガ	7,000
	ギャラクシーフォース	SHT	セガ	未定
	パワードリフト	RAC	セガ	未定
	ターボアウトラン	RAC	セガ	未定
	ウルトラマン	ACT	セガ	未定
	レッズ	ACT	セガ	未定
	機動警察パトレイバー	ADG	セガ	6,000
	まじかるハット	ACT	セガ	未定
	ヘリファイター（仮称）	SHT	セガ	未定
	エクスプロートスター	PUZ	メサイヤ(NCS)	5,500
	魔物ハンター妖子	ACT	メサイヤ(NCS)	未定
	スーパーファンタジーゾーン	ACT	サン電子	未定
	ニンジャウォーリアーズ	SHT	タイトー	未定
	ダライアスII	SHT	タイトー	未定
	ゼロウィング	SHT	東亜プラン	未定
	究極タイガー	SHT	トレコ	未定
	ヘビーユニット	SHT	東宝	未定

●この情報は5月25日現在のものです。

メガドラ ソフトメーカー通信

●セガ

６月23日『大旋風』、同30日『ゴーストバスターズ』とご存じ現在ビデオゲーム版で人気赤マル急上昇中『コラムス』を発売します。『コラムス』はアーケードモードにオリジナルモードも加え、さらにオモシロさパワーアップ！ さあ、縦、横、斜めで脳作業を！

●ウルフチーム

ウルフチーム「ゲームギア」に参入！ さてその栄ある第１作目は『斬ＧＥＡＲ』です。パソコンで大好評の戦国シミュレーションゲーム『斬〜陽炎の時代〜』を、ゲームギア用にアレンジ。全国を舞台に関ヶ原の戦いを行います。要チェックですよ。

●メサイヤ(NCS)

メガドラユーザーの皆さん、こんにちは。期待の『ヘルファイヤー』の発売も間近に迫ったことだし、ここは一つお小遣いをしっかり貯めておいてください。メガドラスペシャルバージョンだから、「メガドラ持ってて、よかった」ですぞ！

●テクノソフト

６月８日発売の『サンダーフォースIII』には、GAL'Sクラブの“KAORU”がボイスで登場するぞ！ そして６月10日の“トイショー”に、『Herzog zwei』のパッケージ紙を持参された方には、きっといいことがあるヨ！(ブース番号6004)

●タイトー

８月にビデオゲームで人気があった『ラスタン・サーガII』が発売になります。キャラの細かい動きや、アイテム、緊迫感のあるサウンド、どれをとっても超満足できるデキ。スタイルは、横スクロールのアクションゲームだ。君はどこまで進めるか！

●アスミック

『エアダイバー』で辛口ＭＤユーザーを虜にしたアスミックが放つ次回作は、お色気プロレス(？)の『リングサイドエンジェル』。ＣＦに歌にと大活躍の美少女レスラーキューティー鈴木がゲームの中でもアナタを魅せます。８月24日のイベントに来てくれ！(広告参照)

はみだしイベント情報!!

「森口博子のメガキッズＴＶ」

メガドラカー完成！

もうすぐみんなの街にもやってくる



SEGAのロゴもバッチリ。側面には博子ちゃんの顔も描いてある

みんな「森口博子のメガキッズＴＶ」は毎週見てるかな？ この番組は、朝早く放映するにはもったいないほど情報満載で、にぎやかな番組だ。博子ちゃんが言うには「朝の目覚し番組」ということなので、これを見て日曜日のスタートダッシュとしよう。

と、いうわけで、今回は以前から予定されていたメガドラカーが完成したので、そのお披露目式に５月13日の日曜日、横浜まで行ってきた。



27インチのモニター８台が組み込まれ、メガドライブの新作ゲームがやり放題。

横浜博跡地の駐車場に着くと、ピンク色に輝く１台のバス！ ひぇ〜ハデ！ これならどこに行っても目立つこと請け合い。ピンクは博子ちゃんのイメージカラーだそうだ。

このトヨタ・コースタービッグバン改良、通称メガドラカーは、全長618cm×全幅199cm×全高255cmのボディに、27インチの大型ディスプレイを８台装備、メガドライブの他、レーザーディスク、ビデオ、ＣＤ、ビデオカメラなどの最新ＡＶを搭載。なおかつ自動車電話によるメガモデム通信も可能というハイテクカーだ。

この日は番組収録も兼ねていたので、ゲストの松居直美ちゃん、相原勇ちゃん（時間の都合で勇ちゃんには会えなかった。残念……）もいて、ファンの人達ともども大いに盛り上がっていた。

メガドラカーは夏休みなどに、全国をキャンペーンで回るそうなので、みんなの街でもピンクの車が見られるかもしれないぞ。今後の予定については、下記参照。

「森口博子のメガキッズＴＶ」は毎週日曜日、朝８：30〜９：00にテレビ東京系で好評放映中。



ゲストの松居直美ちゃんとハイポーズ。番組特製Tシャツもできたのだ。



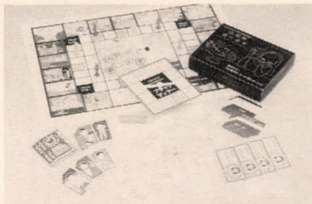
みんな番組見てね！

「森口博子のメガキッズＴＶ」スケジュール

●6月10日——四谷	●8月5日——東武動物公園
●6月17日——幕張	●8月12日——湘南
●6月24日——幕張	●8月19日——湘南
●7月１日——文京区	●8月26日——羽田→千歳
●7月8日——文京区	●9月2日——北海道
●7月15日——福岡	●9月9日——北海道
●7月22日——新幹線車内	以後、未定
●7月29日——東武プール	

COME-COME インフォメーション

女の子のための“男”5段階活用講座ゲーム「24時間遊べます」



おいしいものは食べたいし、海外旅行にも行きたいし、あれやこれやのエンジョイライフを夢みて(実践して)いるギャル。

だから送り迎えの足となる“アッシー”や、何でも言うことを聞いて貢いでくれる“みつぐ君”、そして顔よし・金持ち・次男と三拍子そろった「本命君」等々、いろんな男達を勝手気ままに利用して遊びたい！

そんな女子大生・OLの本音にカゲキに迫るボードゲームが、ヨネザワから発売された。

ゲームは、まず15万円の資金を持ってスタート。

(1) 20万円貯めて海外に行く

(2) ゴール寸前の男友達は「本命くん」1人にする

この2つの条件をクリアするために、あの手この手で男友達を利用していくのだ。ジャマになったら「愛の献血車」で手切れ金を払ってバイバイ。

ほかに幸運・不運50%でさまざまなハプニングがおこる「チャンスカード」、不倫やふたまたを名指しであばいて現金をまきあげてしまう「チャレンジ」なんかもあって、まさに波瀾万丈の展開。

女性の気持ちをもっと知りたい男性にもオススメのゲーム。ちなみに、活用される男性の5段階は、本命君・みつぐ君・ベンリー・アッシー・キープ。心当たりは？

●定価／1,800円（税抜き）

●発売／㈱ヨネザワ

車やバイクのマスコットに！ セーフティストップランプ2種

いま若いドライバーの間で流行(はや)っているセーフティストップランプ。あの、ブレーキをかけるとぴかっと光るヤツだ。その新製品が2タイプ発売された。

イエローフェイスの「ストップレッツ スマイリー ランプ」と、スイカフェイスの「ストップ スイカンボ ランプ」だ。色といい、デザインといい、これはまさに夏向け！ どちらも走るたびにサングラスが揺れてかわいいぞ。

素材はABS樹脂、付属品として配線用ワンタッチコネクター付き(12V使用)。車用とバイク用がある。

●定価／各1,900円（税抜き）

●発売／㈱ヨネザワ

体感ゲーム『G-L.O.C.』Wプレゼントキャンペーン締切迫る！

『G-L. O. C.』の発売を記念して、セガではWプレゼントキャンペーンを実施中。ゲーセンでキャンペーンポスターを見てもう送った人も多いと思う。

まだの人は、応募締切が今月の20日なので、これを読んだらハガキを持ってすぐにポストへ走れ！



プレゼントは以下のとおり。

●抽選で100名……航空写真家・徳永克彦氏のサイン入り写真集「スーパーブルー」（CBSソニー出版刊）

●先着4,000名……同氏監修の小冊子「G-L. O. C. オリジナルストーリー&攻略法」

●応募方法　官製ハガキに郵便番号、住所、氏名、年齢、電話番号、好きなゲーム名、ポスターを見た店名を書いて下記まで。

〒144　大田区羽田1-2-12
㈱セガ・エンタープライゼス
「G-L. O. C. プレゼント」係

読者プレゼントもあるぞ。

クイズには欠かせないアイテム「ハヤオシ ピン ポン ブー」

これぞ名が体を表している、早押しクイズに便利なアイテム。

ボタンは全部で6個、一番早く押した人の所だけ“ピーピー”という音とともにランプがつく仕組み。司会者はこれにYES・NOボタンで対応する。当たっていれば“ピンポン”、間違っていれば、“ブー”というブザーが鳴る。

手軽な大きさなので持ち運びもOKで、そのうえ子供から大人まで楽しめる本格派クイズも100問用意されている。ペア、グループ対抗にすれば何人でも楽しめる。

これがあればパーティー成功間違いなし！

●セット内容／本体・ハヤオシボタン6個・クイズブック1冊・単3乾電池4本

●サイズ／本体55×33×60ミリ

●定価／5,900円

●発売／㈱ヨネザワ

病院は今日も満員御礼！「ダイナマイト・ナース」

病院が映画になったり、ゲームになったり。現代はそれほど病んでいるってこと？

このカードゲーム「ダイナマイト・ナース」は、各プレイヤーがそれぞれ病院を受け持つナース役。医者に患者を治療させ（互いに押し付け合うということも？）、無事に退院させなければならない。

そして最終的には、病院で亡くなる患者の数を減らして病院の評判をよくする、というのが目的。

看護を怠ったり、間違った治療を受けさせないように！ そんなことをしたら、たちまちダイナマイト・ナースの悪名を轟(とどろ)かすことになる!?

●2〜5人、30分程度

●定価／2,300円

●発売／㈱ホビージャパン

読んでみよう「あのこをさがす旅」&「パックランドでつかまえて」

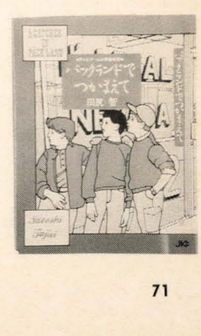
どっちも、読んだら面白かった。

●「あのこ〜」紀和鏡／著（理論社刊）定価／1,300円

ある日、ファミコンから「あたしをさがして」という可愛い声が聞こえてきた。この声に導かれるように、剛太のまわりでは次々と信じられないことが起き始める。

●「パックランド〜」田尻智／著（JICC出版刊）定価／900円

著者の自伝的なエピソードにフィクションをとりまぜた、テレビゲームを巡る青春物語。



夢の続きに………

SFファンタジー小説「第7回」

文／原　頼一

―遺伝子プログラマー〝サトル〟は、自ら製作したバイオシミュレーションゲームの中で、翼竜にメタモルフォーゼして、そして行方不明の母に会った。母に導かれるままに着いていくサトルは、次々と不思議な体験をする。白いカラの中でいったい何が起こったのか!?―

地球に着いた。新しい地球……汚染されて白いカラの中に閉じ込められた元の地球の生まれ変わり……。サトルは今、その新しい地球の上に立った。生まれて初めて踏む大地の感触。白いカラとは違う生気を感じる。

ママ……ここが地球?

そうよ、汚れきって息絶える直前に大爆発を起こした昔の地球……その生まれ変わり……地球は自らが滅びることを知った時、自分の意志で爆発を起こしたの……全てをいったん無に帰すために……砕け散ったかけらが無数の星に……地球に少しだけ残っていた最後の生命エネルギーが新しい地球に……地球は自分の意志で白いカラの中に宇宙を作ったの……もしかすると、あなたが今まで見てきたカラの外の宇宙だって、同じようにしてできたのかもしれないわね。

ママ……カラの中に新しい宇宙ができたのはわかるけど……でもどうしてバイオ・シミュレーションの中を通ってここに? 作り物の世界と現実の空間がつながってるなんて……。

バイオ・シミュレーションは遺伝子のプログラムを視覚化したものでしょ……映像そのものは脳の中に視覚化されただけの作り物かもしれないけど、遺伝子の塩基配列は実態なの……あなたが作った翼竜の塩基配列の中に偶然小さなブラックホールがあったのよ……。

ブラックホール!?

ブラックホールは大きなものばかりだけでないの……原子を作っているのは、陽子や中性子や電子……その陽子や電子は、もっと小さなクォークや半クォークからできている……そのクォークや半クォークも、もっと小さなものの集まり……宇宙の構造は、極大から極小まで終わりがないわ……星が太陽の周りを回るように、電子が陽子の周りを回っている……極小の重力の固まり……小さなブラックホールだってあるのよ……あなたが作った翼竜の遺伝子ソフトの中に、そんな小さなブラックホールがあったのは好運だったわ……危険を冒さずに、あなたをここに連れてくることができた……。

危険?

そうよ……あと少しであなたは死ぬところだった……パパと同じ運命を辿るところだったわ……。

どうして……?

私達は普通の人間ではないの……正確に言えば、人間でもないし、他のどんな生物でもないわ……私達は地球の生命エネルギーの一部、地球の意志によって正確にプログラムされた命そのものなの……。

!?

あなたや私の体は、かつて地球に存在した全ての生命体の遺伝子の集まり……一つの種が生まれて滅びるたびに、その遺伝子が私達の体にプログラムされるの……地球の意志によってね……だから私達は、地球に生存した生命体のメモリー……地球によってプログラムされた命のマザーソフトなの。

じゃあ、ママがツルにメタモルフォーゼしたのも?

そうよ……全ての生命体の遺伝子の集まりだから、どんな生物の姿にでもメタモルフォーゼできるの……私もあなたも、パパも……さっき私達は、人間でもどんな生物でもないと言ったけど、逆に全ての生物でもあるのよ……あなたが遺伝子プログラマーとして有能だったのもそのせい……自分の体が全ての生物の遺伝子なんだもの……どんなに資料がない生物の記憶だって、あなたはまるで夢を見るように簡単に再生できる……自分だって内心不思議に思っていたでしょ……いろいろな時代の風景を、いつも夢で見たはずよ……。



サトルはいつも夢に見ていた風景を思い描いていた。実際には見たことのないたくさんの風景が、どうしてこんなに夢に出てくるのか不思議だったけど、これで納得できる。風景を思い出すたびに、その時代に生きたいろいろな生物に体がメタモルフォーゼする。翼竜、サーベルタイガー、クジラ、シーラカンス、ティラノサウルス、マンモス……。変身を楽しんでいたサトルの体が、突然、強い波動をキャッチした。遠くの方で、何かが起こっている。

その頃、はるかかなたの宇宙の果てでは、白いカラの崩壊が始まっていた。

（続）

特集1

ゲームセンター改造計画



'90年代のゲームセンターは、どうなる!?

世間一般の眼から、暗い、ダサイ、うるさいと言われ続けてきたゲームセンターに何かが起こってる。ゲームマニアもフツーの人も理想のゲーセンを求めて格闘中！　今の状況を変えるとしたらどうする!?

コンセプトメーカーが語るGC 現在・過去・未来——！

出席者 ㈱セガ・エンタープライゼス　総合レジャー開発部企画課　野崎佳久さん　㈱シグマ　営業部販売促進課　河合峰宏さん　㈱タイトー　営業統括本部営業企画部営業開発課　鈴木元次さん

暗い、ダサイ、そして風営法

——まず、ここ5年間ぐらいのゲームセンターの状況というところからお話をうかがいたいんですが。

● 一番大きなできごとは、風営法だったと思います。'85年の2月に新風営法ができて、オールナイト営業ができなくなったなど、いろいろな問題もあり、ゲームセンターも一時パワーダウンしました。でも、ここ1〜2年女性客も増えて状況が非常に明るくなってきたと思います。ゲームセンターも広く明るくして、サービスの向上をはかっている、そういう時期だと思います。

——風営法以前と以後とでは、やはりかなり変わりましたか？

■ かつて、アミューズメント施設は、効率よく24時間営業するマニア向けのゲームマシン中心の施設作りではなかったのでしょうか。結果的には、売り場の環境作りや、運営の重要さが、十分認識されていなかった。

——本誌のアンケートを見るとゲームセンターに望むことのトップ3は、〝ゲームの難易度が高すぎる〞〝イメージが暗い〞〝音がうるさい〞となってますが。

▲ 時代によってイメージが作られていきますよね。現状が劇的に変化することはないと思いますが、ただ、これから従来の暗いイメージとは違った店ができています。そうした店が増えて認められることによってイメージも変わってくるし、アミューズメント産業自体も成長していくと思います。

● 極端な話、ゲームセンターと聞いただけで、拒否反応を示す人がいます。例えば40代ぐらいの人達なんですが、暗いイメージをもっている。私達は、ゲームセンターのことをアミューズメントセンターと呼びたいんです。とにかく業界自体が努力して今までの暗いイメージを変えようと努力して、新しい時代のニーズにあった施設作りを行っています。

■ 例えば、昨年改装した渋谷のゲームファンタジアですが、もともと明るい店でしたが、それ以上に若い層や女性の方が多く入ってきてくれました。それで、面白かったのは、僕達オジサンはこのデザインは、どういうコンセプトなんだろうと考えちゃうわけです。オープン当日の日16〜17歳ぐらいの女の子が、「面白い！　こんなゲームセンターあるの？」って喜んでたことです。若い子達は、面白いか面白くないか、だけで評価するわけですね。こういうセンスって大事だと思います。ゲーム業界の反応は、あまりなかったんです。ところが、一般の雑誌や新聞などが〝ここは、新しいプレイスポットなんだ〞という感じでいろいろ取り上げてくれました。最初に考えた意図がある程度成功したのかなと思ってます。



㈱セガ・エンタープライゼス総合レジャー開発部　野崎佳久さん



セガ　オー・ツーパーク

千葉県の郊外にある郊外型のアミューズメント施設。ビデオゲームばかりでなく、カラオケボックス、メダルゲームなどさまざまなマシーンが設置してある。楽器をモチーフにした明るく広い店内だ。

ペール・ギュントの演劇空間はゲームセンターだ！



冒頭の新宿あたりにあるゲームセンターのシーン。ゲームのスコアも舞台に表示されている。



ペール・ギュント役の高橋一也。上演期間の後半から岡本健一が、ペール役。

今、東京の青山劇場で、上演されている「ペール・ギュント」を知ってるかな？　男闘呼組(おとこぐみ)の高橋一也と岡本健一のダブルキャストや蜷川幸雄の演出が話題になっているが、ゲームファンとして注目したいことは、この「ペール・ギュント」の舞台が、なんと1つのゲームセンターをシミュレートして作り上げられていることだ。19世紀末に書かれたイプセンの原作では、ノルウェーの片田舎からペール・ギュントの冒険が始まっていく。だが今回の舞台は、新宿のゲームセンターで幕が開く。そしてペール・ギュントの冒険や人生がピンボールのフィールドを模した舞台の上でゲームが進むようにシミュレートされていく。ゲームの世界が、演劇にも注目されてきた!?

6月28日まで、青山劇場で上演中。お問合せは、TEL(03)591-1711　東京宝塚劇場営業・青山劇場係まで。

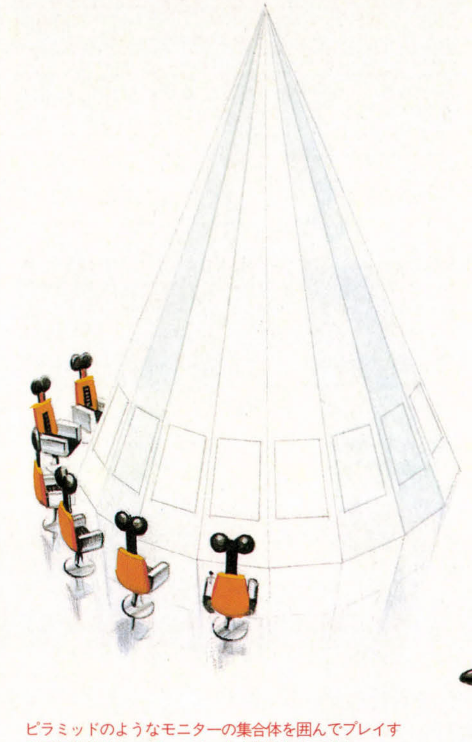
▲『ＵＦＯキャッチャー』に代表されるようなプライズマシンの人気が高くなっていますね。インカムでも１位になったことがある。

■ 私どもは、千葉市にオーツーパーク・セガワールドをオープンいたしました。この店は、セガの郊外型ロードサイドコンプレックスの新しい大型アミューズメントセンターです。従来のゲームセンターというイメージをぬぐい去り、楽器をコンセプトテーマに女性や子供、お年寄りまでが、楽しめる施設作りをしました。全くゲームをするのが初めてのお客様もたくさん来ています。ビデオゲームに夢中になっている人は、マニアが多い。しかし、このマニアの人々が世の中に何パーセントを占めているのかと、よく考えるんです。実は、マニア以外の人々でアミューズメントセンターに来られるお客さんが、女性を含めて大変多くなってきている。そうしたお客さんにとって、プライズマシーンは、１つの切り口なんです。新しいお客さんのニーズを考えるだけでアミューズメントのふくらみが出てくる。マシンだけを考えるだけでなく、環境作り、運営、マシンとトータルで考えていく時代であると思います。プライズマシンは、そんな時代の象徴では、ないでしょうか？

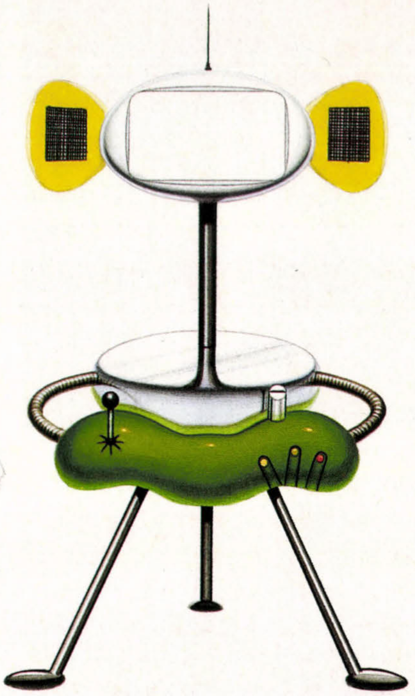
すでにマニアだけのものじゃない!?

――今、ゲームセンターがターゲットにしている年齢層は？

■ トレンドのスポット、例えばディスコなんか行くとわかると思うんですが、お客さんは、女性のほうが多いんです。まず、女性が入れるようになれば、今まで入ってこなかった若い



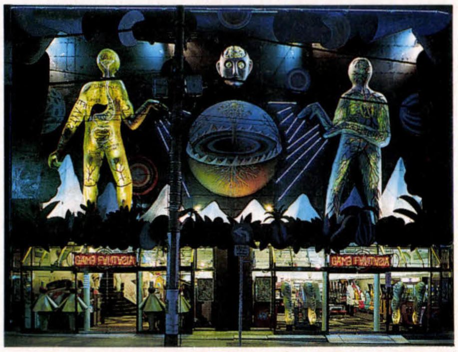
ピラミッドのようなモニターの集合体を囲んでプレイする通信機能付きのゲームは、多人数参加も可能だ。



イタリアふうデザインのゲームマシン。一見ロボットのような外観は、ヤングアダルトのＳＦＸ心をくすぐる。



㈱シグマ　営業部
河合峰宏さん



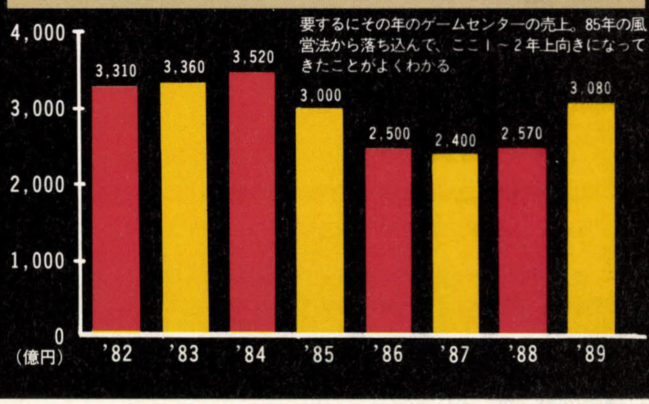
渋谷ゲームファンタジア

若手新鋭デザイナーを起用して昨年11月の新装開店。ポップでアートっぽい感覚は、今までのゲームセンターとは、一線を画している。

風営法って何？

風営法は、もともと売春行為や賭博（とばく）などを防ぐため犯罪の温床になりやすいキャバレーや雀荘などを規制するものだった。ところが'85年2月の改正当時、喫茶店などに置かれた麻雀やポーカーなどのテレビゲーム機賭博が社会問題になっていた。そのとばっちりで風営法に〝スロットマシン、テレビゲーム機その他の遊技施設で本来の用途以外の用途として射幸心をそそるおそれのある遊技に用いることができるもの(後略)〟という条項が加えられ、賭博ゲーム機も通常のビデオゲームも同一視されてゲームセンターも規制の対象になってしまった。その結果、法律では禁じるが許可を受ければ営業させてやるという許可営業制となり24時間営業も禁止された。何か理不尽な法律なのだ。

ゲームセンターのマーケット規模



要するにその年のゲームセンターの売上。85年の風営法から落ち込んで、ここ１～２年上向きになってきたことがよくわかる。



㈱タイトー　営業統括本部
鈴木元次さん



WGP

直営、系列を含め約1,300の店舗数をもつタイトー。最近のヒット作は、通信機能付き『WGP』。プレイヤー感のコミニュケーションが楽しい。

男性なども入店してきます。渋谷あたりのゲームセンターの6時〜8時って行ってみると完全にノリがディスコなんですね。

▲　去年の例をとれば、『UFOキャッチャー』、メダルゲーム、そして『テトリス』で女性客が増えた。逆に言えばビデオゲームで『テトリス』しか面白いゲームがなかったわけです。いまだにマニア指向が強いですね。

■　例えば下手な人には、初心者用のコーナーがある、といった親切さがあっていいと思います。ファミリー向けのものやマニア向けのもの、大人向けなもの、それぞれ多様化したユーザー層に向けていくことが、今後の活性化になると思います。電化製品を例にとってもデザインや色が多種多様で女性向けの商品も

ゲームセンター、ジャングル化ジャンク畑化プロジェクト

by 島 剛



私がまだ子供の頃、町内の児童が群れだって遊ぶ習慣があった。塾通いする友達はまれで、そういう友達は遊びもできないヤツだとバカにされていた。その頃は、勉強と遊びはけじめをつけて両立させるものだと教えられた。

友達と秘密の家を作るのが楽しかった。町内を捜し回れば、木材・トタン板・ビニール・ダンボール……何でも手に入った。そんな材料を使って夢のような秘密の家を作っていた。一日かけて作った家にはトイレもつけて、わざわざ小便をした。翌日はこれが要塞に変わり、戦争ごっこに発展。石をぶつけ合い頭にケガしながら遊ぶうち、その夕方に要塞は壊れた。

たかだか十数年前のことだが、確かに私の体験にもとづいた思い出なのだ。今では他人ごとのようで、途方もなく遠い過去に思える。

東京に出てきて9年目になるが、ここの子供達の生活の中に、私の体験の記憶が喚起されたことはない。東京という大都会では無理なことなのだろうか。世の中は今や金まわりしかないかのようで、全てが金の価値にすり替えられていく。遊びも金しだいということで、子供の遊びにまで金をかける。そして、大人も子供もそれが普通に思うようになってしまった。

今思えば、私の体験は金を使わず最大限に遊ぶことに価値があったと言える。だが、こんな生活感覚は金まわりの渦中にあって無感情に葬り去られてしまう。

そこで、私は東京の未来に向けて実現可能なレベルで、1つのロマンをイメージした。新宿御苑の密林化とジャンク畑化計画だ。

東京湾のウォーターフロント計画やディズニーランドの増営など、確かに21世紀に向けてワクワクする話だが、こういった一方向の文明の在り方に、同時に退屈を内在させることを私達は、すでに知っている。必要なのはこれに対位する観点を人間の中にもう一度取り戻し、互いに拮抗するものとしてバランスを考えていくことだと思う。私はこういう視点から東京湾開発を精神的に支える場としても新宿御苑の密林化とジャンク畑化のイメージをもった。

まず、密林化には金がかからない。ほっぽっておけばそれで十分。管理費用もいらないから、当然入園料もタダになる。熱帯雨林では

ありますね。でも、ゲーム業界は、まだまだマニア指向が強いと思うんです。とにかく、ゲームマニアだけでなく広い層をターゲットにしていくことは、確かです。

——そうなってくると実際、開発部門で作っているゲームとギャップが出ませんか？

▲　メーカーもあまりゲームマニア一辺倒の人は、採用しなくなってきてます。

■　開発の人の中には、ハードはわからないけど、面白いゲームのアイデアを考えている人や企画だけを考えている人もいる。新しい形態の店に合うような切り口のプロジェクトチームも作っています。なかには、ゲームマニア一辺倒の人もいますが、トータルでものを考える時代になっていくと思います。

▲　あえてゲームセンターを嫌いな人が、開発してもいいと思います。なぜゲームセンターを嫌いだったのかイヤだったのかを考えながら開発していくと新しい発想が生まれるかもしれません。

●　ただ、ゲームマシンというのは、オペレーションだけを考えると、即結果が出るんです。今、現在ヒットしているマシンかどうかということだけになっちゃう。ところで、ゲーム雑誌もそうなんですが、ヒットは、しなかったけどいいマシンだった。みたいな評価が、あってもいい。そういう評価が、本当に確立された時にゲーム業界が、文化として社会に認められたことになると思います。

アミューズメントがトレンドになる!?

●　今、若い人にとって手軽に遊べるところは、ディスコとカラオケぐらいしかない。これからの新しいゲームセンターは、これらに代わって定着していくかもしれません。でも、かつてのプールバーのブームみたいに単なるブームで終わってしまうことが怖いですね。

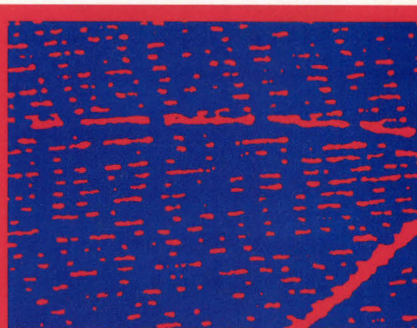
▲　ゲームセンターの最大の魅力は、〝回遊性〟にあるんではないだろうか、と思うんです。例えば、レストランなどの飲食店だとウエイターがやって来て「お客様はここのテーブルです」てなぐあいに自分の場所がここと

森林が成長し完成するのに250年かかるというが、密林化が日本で何年かかるかはわからないにしても一年一年遊び場として充実していくはずだし、このゆっくりとした時間がとてもいいことだと思う。そして、ここに都市化の陰の産物であるジャンクを持ち込んでしまうのだ。木材・空きカン・プラスチック・電気製品・ハリガネ・クギ……工具までも何でもかんでも集まるだろう。特に木材・廃材に関しては膨大な量になるだろうから、密林化という意志をもたせた場が、逆にこれらによって埋もれてしまいかねない。この緊張感がたまらない。

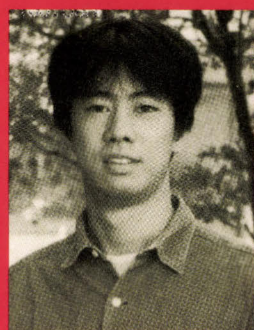
現代文明の裏返しである自然と廃物の混在した空間。ここは大人達にとって再びヒューマニティを目覚めさせてくれる場となり、これからの子供にとっては、かつて人間がそうであったように総合的能力と創造力とを鍛えてくれる場になるだろう。そして、ここが新都庁と隣り合わせの東京のまん中に位置することが絶妙だ。

私は、ここで廃材を使って新都庁舎に対抗できるインパクトで現代のモニュメントを作ってみたい。このモニュメントは巨大なカンオケでもあり、しかもその内部は火で焼いてあり生命感に満ちた造形がなされている。そのため外観と内観は、死と生を対比した印象として受け取められる。私はこのモニュメントの内部を子供にとっての場として提供したい。また同時に現代の遊びの全てが抱括された場として、例えば新機種によって廃棄処分される旧式のゲーム機を一括収集したゲームセンターとして成り立たせることも可能だ。

こういう発想はまことに現代にそぐわないものだが、退屈な日常にあって、金をかけずに遊ぶというロマンはイメージすることだけでも楽しい。







島　剛

彫刻家

木で箱を作り、その中を削りガスバーナーで焼く。それを型にしてコンクリートを流し込み原型を作る〝FIRE WORK〟という独自の手法の彫刻で注目を集めている。

1963年　熊本県に生まれる
1987年　東京芸術大学彫刻科卒業
1989　東京芸術大学大学院博士課程在学

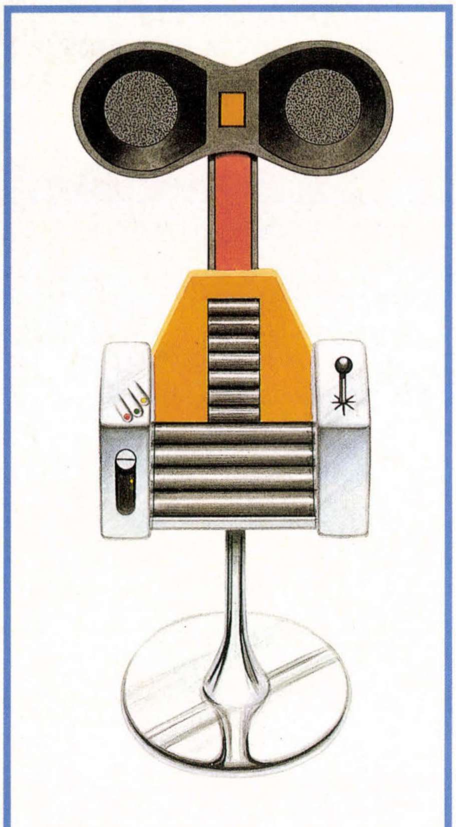
個展
1987年　中村画廊（東京）
1988年　Gllery NAF（名古屋）
1989年　GALLERY 21（北九州）
1990年　INAXギャラリー
　　　　ギャラリー現
　　　　松戸駅市民ギャラリー

グループ展
1989年　現代日本美術展（東京・京都・高松・広島）大賞受賞
1990年　現代彫刻の歩みIII（神奈川）
　　　　日本国際美術展（東京・京都）
　　　　CONTEMPORALYWORKS '90（東京）

決められてしまう。ところがゲームセンターは違う。1時間なら1時間、好きな時間だけ店の中を歩き回れる。この楽しさって、実はゲームセンターだけなんですね。

——最近、ゲームと喫茶店などが合体した新しいタイプのアミューズメントスポットが、増えてますが？

● ゲームと飲食を結びつける試みはあったんですが、みんな失敗してるんです。なぜ失敗したかというと、その頃は、まだゲームの魅力が食べ物に負けてたんです。



近未来型体感シート。強烈なサウンドが後頭部から流れ、座席もビートに合わせ震動する。これが本当の体感ゲームだ。

■ 以前、どうしたら飲食とゲームを結びつけられるか逆にどんな食べ物にゲームは、合うかを話したことがあります。そうしたら10年くらい前にタコ焼きがうまくいったとか(笑)。

● だけど、ここ2〜3年、成功しだしました。ゲーム自体が、力をつけてきた証拠じゃないかと思うんです。だからゲームも確実に進化してきていると思います。

▲ ゲームセンターのダサイとか暗いっていうイメージは、お客同士、またはお客と店にコミュニケーションがなかったことから生まれているんですよ。

● ちょっと面白い話を聞いたんですが、男の子が、好きな女の子を誘うとき、メダルゲームってすごくいいんだそうですよ。ビデオゲームって、マシンとプレイヤーで、一対一になってしまう。ゲームのやり方がどうのこうのって言ったって、できないんです。でも、メダルゲームってコミュニケーションゲームなんですよね。やり方を教えながら、「君、何が趣味？」とか、いろいろコミュニケートができてしまう(笑)。

——あと、自分のメダルを女の子にあげたりして、お店の人にメダルの貸し借りはいけませんと怒られたり(爆笑)。

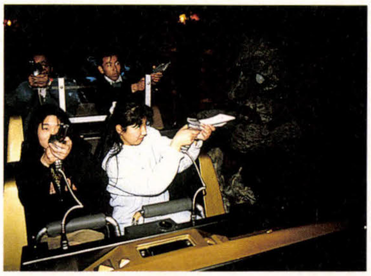
▲ 通信機能付きのビデオゲーム。これもコミュニケーション手段の1つですね。それがさらに広がって、今まで知らなかった人とでもコミュニケートが取れる、そんな「場」になっていけばいいなと思っています。

■ 本当に身近なところで遊べる場所としてアミューズメントセンターが、見直されてきていると思います。いろんな世代や好みをもつ人達に向けてアミューズメント独自の世界が確かに形成されつつあるんではないか、という感じがしますね。 (5月 新宿で収録)

最後にナムコさんに聞いてみた

——編集日程の都合で、前出の3社の方々とは、別にナムコさんにお話をうかがった。

ナムコ やはり、ここ1〜2年で一番の変化は、お客の年齢層が上がって幅広くなったことです。昔からのゲームファンの年齢が上がってきたこともありますし、郊外の大型店やプライズマシンをきっかけにして全くゲーム経験のなかった方々が、ゲームの面白さを知り始めたからだと思います。その点を考えると我々が作ってきたビデオゲームには、人を引きつける力があったんだと思います。アミューズメントは、形態的には郊外店に見られるように大型化してく方向と、小型店が細分化していく方向に向かうでしょう。アミューズメントがただ、マシンとプレイヤーだけの関係で終わってしまう場ではなく、遊びの中のコミニュケーションとして、たくさんの人が、同じ場所で同じ体験をして感動を共有する場なるべきだと思います。昔からのゲームファンは、お得意さんとしてフォローし、今までゲームに触れたことがなかった人にゲームの楽しさを知ってもらう。その環境作りが、始まっているんだと思います。(㈱ナムコ営業企画部名村 広さん)

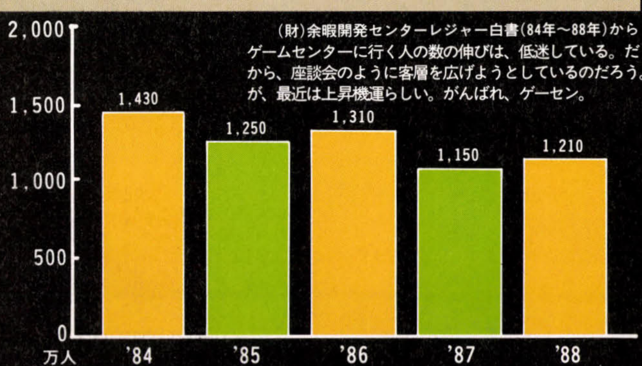


花博の『ドルアーガの塔』。アミューズメントの最先端!?

いったい何人がゲームセンターに行っている

(財)余暇開発センターレジャー白書(84年〜88年)から

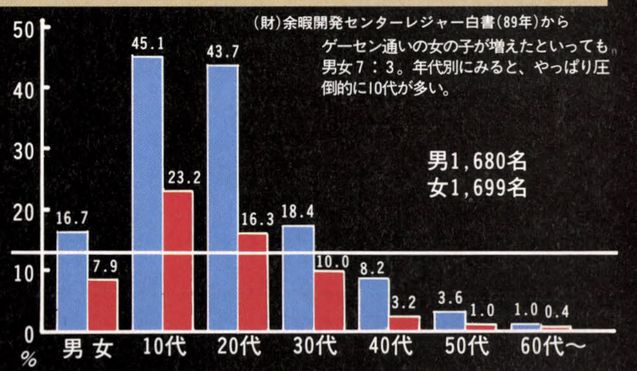
ゲームセンターに行く人の数の伸びは、低迷している。だから、座談会のように客層を広げようとしているのだろう。が、最近は上昇機運らしい。がんばれ、ゲーセン。



ゲームセンターに通う年代は？

(財)余暇開発センターレジャー白書(89年)から

ゲーセン通いの女の子が増えたといっても、男女7：3。年代別にみると、やっぱり圧倒的に10代が多い。



話題作がいきなりよくわかる

新作徹底マスター

NEW SOFT COMPLETE MASTER **PART2**



フェリオス

ナムコ／7月20日発売／5,800円／©1988 1990 NAMCO.LTD

今回はチャプター１〜４のマップ大公開だ！ モンスターマニュアル付きなので、フェリオスの世界が広がって、なお楽しいぞ。

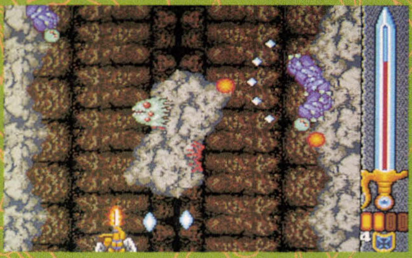
くどいようだが、またまた説明するぞ

前回にひき続き、『フェリオス』の特集だ。もう５回目くらいなので、毎回読んでくれてる人は、ちょっとくどいと思っているかもしれないが、芸能レポーターのようにしつこくゲーム内容の説明をしてしまおう。

『フェリオス』は、同名のビデオゲームからの移植もの。ステージクリアの時に見られる美しいアニメーションと、音声によるデモが特徴で、デュポンにさらわれてしまったアルテミスを、アポロンが難関を乗り越え助けに行く、という神話をもとにしたストーリーのシューティングゲームなのだ。内容的にそれほど複雑なものではなく、縦スクロールのパワーアップタイプ。方向ボタンと１ボタンで操作を行う。

パワーアップは、特定の場所で現れる、黄金のフクロウ（余談ですが、私にはこの黄金のフクロウがどうも、某自動車メーカーのエンブレムに見えるのですが……）を撃つと、カプセルが出現する。それを取れば、スピード、各種レーザー、オプションなどがつくことになっている。このレーザー類は弾に限りがあって、一定数撃つとなくなってしまうので、注意が必要とつけ加えておこう。

各ステージ最後の神殿にはボスが待っているんだけど、ここまでビームをできるだけ使わないように温存しておくと、対ボス戦の時にかなり有利になる。そのためには撃たずに敵をよけていくと、言うだけならずいぶん簡単ですが、かなりスパルタなプレイが必要なのだ。



ムーラの動きに注目。気持ちいいぜ、この動き！ 何の幼虫なんだろ。

なお最終ステージのデュポンは、光の剣フェリオスを持っていないと非常につらいらしいのだが、その剣がどこにあるのかは皆目見当がつかないといっておこう。

グリグリ、ウネウネ、クルクル、モゾモゾ

ゲームモードには２種類ある。４ステージまでのノービスモードと、全７ステージのアドバンスドモードがソレだ。ここはやっぱり男なら、アドバンスドモードで行きたいものです。なんせ、ノービスモードでは、アルテミスを助けられないからさ。

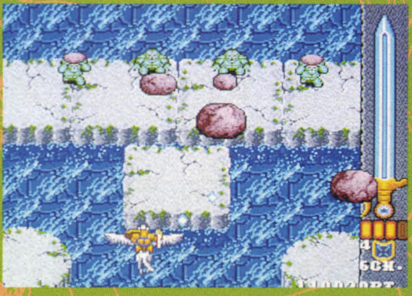
ところで、みんなの気になる移植度だけど、再三伝えているように、十分合格点（えらそう）だと思う。オリジナルのビデオゲームでは、ナムコの誇るシステム２という基板を使っているから、メガドラのハードを考えれば良い出来なのだ。

ビデオゲームで画面がグリグリ回転してた場所が、メガドラでは回転しなくなってたりするけど、男はそんなささいなことを気にしてはいけない。むしろ高速スクロールや二重スクロールが気持ちよくて、スピード感があるコトを、喜ぶべきだろう。



ナムコ社内でも話題のゴメス。形がスケベなだけかと思ったら、強敵なのだ。

また、ゲーム中には「スピード」「オプション」とか、ステージクリアのデモの時には「アポロン、私は……以下略」などと、バリバリ喋ってくれるし、ビデオゲームにあった、コンティニューしないとスネるアルテミスも、ちゃんと移植されているので、ファンも安心なのだ。



何だか岩の形が変わったような……。岩の回転数も増えたような……気のせいか？

ゲーム中に出てくるキャラクターも、クネクネとかウネウネとか、なかなか気持ちのよい動きをしている。全体的に見て、かなり忠実に移植されたゲームといえるんじゃないかな。今号ではノービスモードで見ることができる、４面までをマップつきで紹介するぞ。その移植度を、キミの目でじっくり確かめてくださいまし。

CHAPTER 1

ディロスの丘〜メデューサの神殿

まあ、このへんの面は、すでに何度も紹介しているので、みんなわかっていると思う。そんなわけで、復習の意味も含めて紹介しよう。覚悟しておくように(?)。この面最大の見せ場は、川に沿って進む、変則的なスクロールシーン。ビデオゲーム版では、回転機能を用いて、グリングリンに回っていたが、雰囲気は十分受け継がれている。というより、逆に雰囲気が出ている、という意見すらあるほど。

面の途中に出現するアイテムに、ビームがある。これがまた便利。弾数に制限があるものの、ボタンを押したままで連射してくれるうえ、通常の弾より強力なのだ。これを使わないテはない。

ボスはメデューサ。その名前にふさわしく、目から怪光線を2発も発射する。この光線は、画面の隅で反射するといういやらしさ。動きの先を読んで逃げつつ、パワーをためた武器で顔を狙え。



目がまわるぞ

Ⓐへつづく

Ⓑへつづ

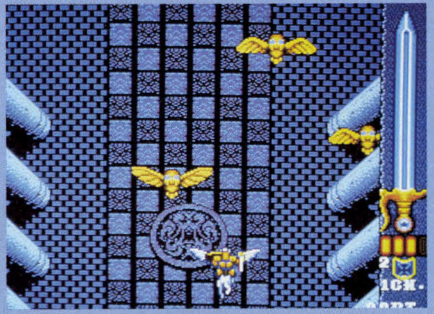




アルテミスの危機が近づく……
急げ アポロンっ!



ここはスタート地点。お助けアイテムふくろう"ブーボ"くんがひらひら舞い降りてくるが、撃ち落としてあげよう。彼は味方なのだが、ぶつかればアポロンはダメージをくらってしまう。これは覚えておこう。初めて出てくる敵のスケルトンとバードマンは、パワーをためて、集団で倒したい。敵はちまちま倒すより、一気に倒さないと、後ろから攻撃されたりするぞ。



ブーボは、アイテムを運んでくれる幸運の鳥!?



START



対ラ
ーミン
わずに
制スク
撃を予
戦まで

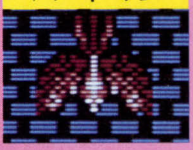
フェリオス怪獣図鑑

スケルトン



ノービス・アドバンスド
得点:200
体力:3
画面の横から出現し、アポロンめがけて斧を投げつける。

バードマン



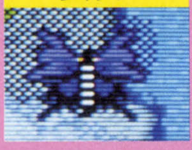
ノービス・アドバンスド
得点:100
体力:1
常に複数で行動する、ザコ中のザコ。まとめて倒してあげよう。

イオーン



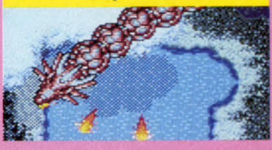
ノービス・アドバンスド
得点:300
体力:10
アポロンと同じように、空飛ぶ馬に乗っている。が、見かけだおし。

シルフ



ノービス・アドバンスド
得点:60
体力:1
ラドーンとつるんで出現する。弱いが地面に近い色なので、見分けにくい。

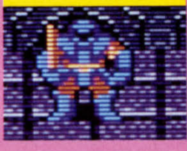
ラドーン



	ノービス	アドバンスド
得点	320	320
体力	18	32

耐久力のある、多関節うねうね型の敵。ビームがあれば楽チン。

アーミー



ノービス・アドバンスド
得点:300
体力:落下する
高い壁などの上にいるので、弾を撃って、地面に落としてあげよう。





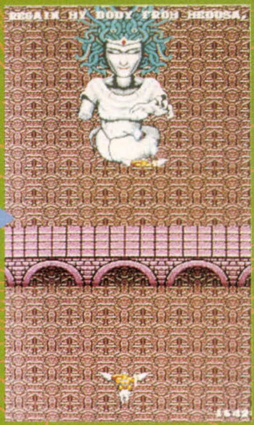
メデューサの神殿の入口だ。スクロールが止まって、小さくなるアポロン。



怪光線の反射に気をつけろ！弱点は顔だけなので、体は重なっても平気なのだ。

メデューサの神殿へ侵入。アポロンはペガサスにまたがったまま、神殿へ降りて行く。自機が小さくなっていくぞ。

メデューサはアポロンが神殿に入っていくと目を覚ます。目から放たれる怪光線は、神殿の壁に当たって反射する。直撃は避けても、反射するところも注意しなければならないのだ。ここで有効なのは、とっておいたビームとホーミング。これがあれば、ものの５秒ほどで倒すことができるが……。











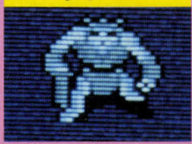
月の武器ビームとホ
に入るが、あまり使
まくっていこう。強
で、なかなか敵の攻
しいが、メデューサ
らくのが通なのだ。

Ⓐ

Ⓑ



ビームをこんなに無駄使いすると後で後悔するぞ。

マジシャン	ゾンビ	ガーゴイル	バードマン	エムザ	ムカムシ／モンキーファイト
					 
ノービス・アドバンスド 得点：120 体力：16 画面の左右から素早く現れ、ナイフのようなものを投げつける。	ノービス・アドバンスド 得点：80 体力：4 複数で列を作って走ってくる。規則正しいので、強力弾で倒しやすいのだ。	ノービス・アドバンスド 得点：60 体力：8 洞窟内の壁にへばりついて、弾をばらまく失礼な敵。	ノービス・アドバンスド 得点：100 体力：1 チャプター１に出てくるものとは色違い。しかも、体力、得点も同じ。	ノービス・アドバンスド 得点：180 体力：16 ステンドグラス状の床で、卵からかえって攻撃してくる。まとめて倒せ！	ノービス・アドバンスド 得点：300 体力：3 ムカムシはモンキーファイトの幼虫。この時は破壊不可能。ムカムシが上空に飛び立つとモンキーファイトとなり、１グループ（４匹）で倒すと150点加算。

CHAPTER2

地下洞窟～グライアイの神殿

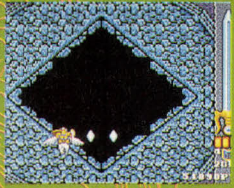
地下洞窟に続くシーンから始まる。ここでは画面の上方から、連続してゾンビが登場する。このように耐久力がある程度あったり、縦に並んでいたりする場合は、パワーを最大までためた弾で、攻撃してやるといい。連続して倒せるぞ。

中盤で出てくるエムザは、中ボス的な存在。複数で円を描くように移動し、中央に向かって攻撃してくる。あせらずに、ひとつひとつ確実に倒したい。

洞窟に入ると、壁に埋め込まれたような敵が、多数登場する。これはよく見ると、かなり気味が悪いぞ。ゲーム中は気にならないだろうけど……。

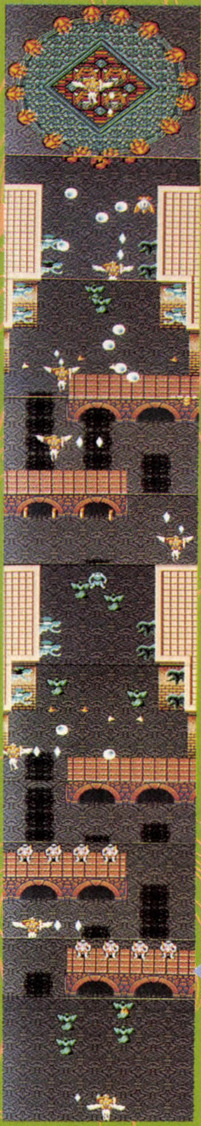
ボスは3つの顔をもつグライアイ。しかし弱点は顔ではない。顔は何度倒しても、すぐに復活してしまうのだ。まずは3体それぞれの腕を破壊して、中央の奥まったトコロにある、水晶玉のような魂を集中して狙う必要がある。





エムザを倒すと地面がパックリ開いて……。

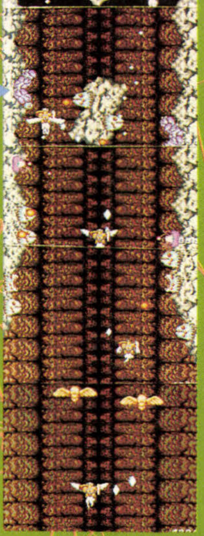
Cへつづく



START

Dへつづく

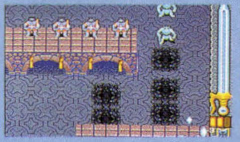




C



洞窟内は、反射ビームのアクロスがとっても便利なのだ。

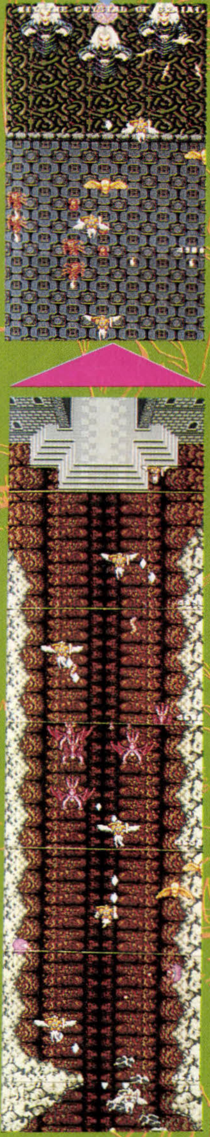


アーミー軍団は、死なない無敵軍団。撃って橋の上から落としてしまえ！



まずは腕から撃ち落としていくのが定石。

3人揃うと気持ちワリィ



D

ストローパー	ポイゾン	ロックグリダニア	ムーラ	ディスネーク	ヒューラ
					
ノービス・アドバンスド	ノービス・アドバンスド	ノービス・アドバンスド	ノービス・アドバンスド	ノービス・アドバンスド	ノービス・アドバンスド
得点：60	得点：130	得点：240	得点：350	得点：240	得点：100
体力：3	体力：12	体力：4	体力：16	体力：32	体力：1
スライムに手足が生えたような、ローパー一族の一種。グループ（8匹）で倒すと＋200点。	壁に張りついて、口を開けて弾を吐く。壁と一体化しているのは悲しい。	カッコいい名前とはウラハラに、素性のわからない生き物。体力がないので助かる。	洞窟内の壁にへばりついて移動する、イモ虫のような敵。壁際だし、倒しにくい。	胴体が壁に埋まって、かわいそうな（？）敵。放射状に広がる弾を発射する強敵だ。	4匹倒すと150点加算される。画面の上下左右から出現するので、周囲に注意しよう。

CHAPTER3

空中神殿群〜セイレンの神殿

この面では、イキナリ雰囲気が変わって、青空が美しい空中戦になる。しかも二重スクロールによって、かなり気持ちのいい飛行感が味わえる。

しかし、きれいな空にいつまでも見とれていられるハズはない。途中から左右に壁ができ、ぶつかるとアポロンの体力に関係なく、やられてしまう。さらに困ったことに、後方からは追っ手がせまる！

ここでコツをひとつ。左右にある壁は、アポロンにとって邪魔な存在だが、そう思っているのは敵も同じようだ。つまり、敵も壁にぶつかると、死んでしまうというわけだ。もうわかったね。そう、敵を誘導して壁にぶつければいいのだ。

そしてボスは、一見美しい容姿をしたセイレン。しかし本性を現し、醜い魔物に変身する。羽をはばたかせての攻撃と、炎のような早い弾の2種類を使いこなすツワモノだ。

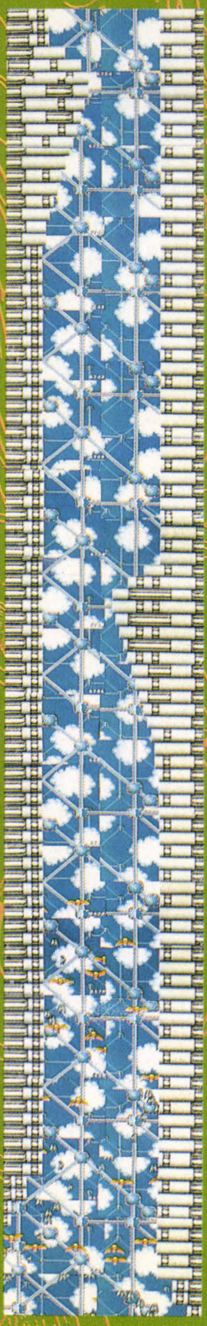


Ⓔへつづく



START

Ⓕへつづく

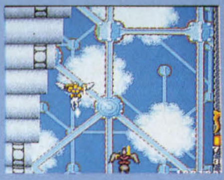


Ⓔ

次頁Ⓖへつづく



Ⓕ



このスピードを見よ。チャプター途中から突然高速スクロールシーンに突入するのだ。マップをよく見て壁を避けていかないと、無事ではすまされない。撃つことよりも、避けることを考えるようにしよう。



高速スクロールシーンに入ってくると、グリフォンがアポロンに襲いかかってくる。奴はアポロンの動きについてくるので、誘導して壁にぶつけてしまおう。へたに撃って倒そうと考えないことが肝心。そのためにも、スピードは2個以上とって、グリフォンよりも素早い動きをしよう。

ちなみにアポロンの乗るペガサスの羽には当たり判定がないので、うまく活用したい。

ミグフォン



ノービス・アドバンスド
得点：100
体力：1
チョロチョロうるさいザコ。複数で出現するが、テキトーに撃っていればなんとかなる。

グリフォン



ノービス　アドバンスド
得点：180　180
体力：16　24
後ろから攻撃してくる、なんとも卑怯な敵。左右に誘導して、壁にぶつけて倒すとよい。

ドラゴンファイター



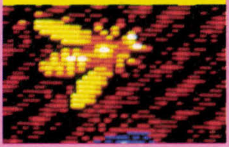
ノービス・アドバンスド
得点：400
体力：16
8匹のグループで出現する。口から火を吐くので、長時間正面にいるのは危険だぞ。

ファイアヘッド



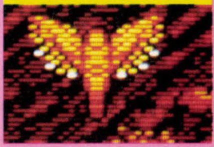
ノービス・アドバンスド
得点：100
体力：1
アポロンを追いかけるという、少しはカシコイふりをする敵。でも所詮はザコだな。

ファイアビー



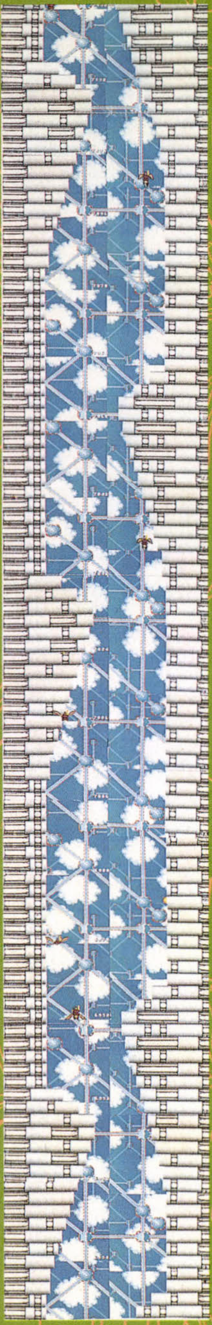
ノービス・アドバンスド
得点：160
体力：1
画面上方から、小さな円を繰り返し描くようにして攻撃してくる。よく見て攻撃だ。

ファイアバード



ノービス・アドバンスド
得点：170
体力：2
他のザコに比べると、体力が少しだけ多い。この面のザコは、どれも“ファイア”だね。

Ⓗへつづく



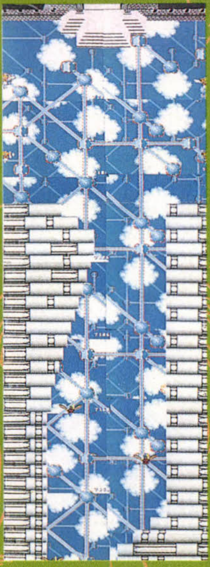
Ⓖ



色情狂のおねえさんかと思って期待したら、彼女はチャプター３のボス・セイレンだった！　ここにはシルバースケルトンも一緒に出てくるので、結構つらいのだ。



へっへっへっ
ネエチャン肩もませろや



Ⓗ

CHAPTER4

炎の世界〜アンタイオスの神殿

このゲームには、ノービスとアドバンスドの、２種類のモードがある。ノービスを選んだ人は、この面が最終面になる。

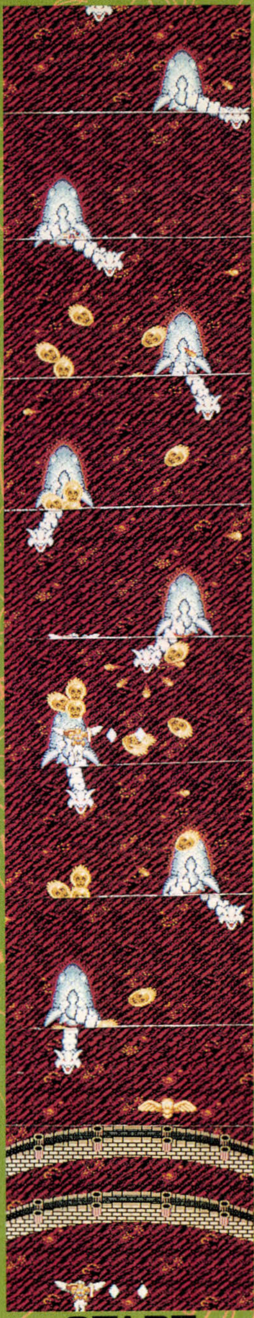
場面は、真っ赤な溶岩の上空に変わる。ここにはヒマイラという竜の化物が住んでいて、首を振りながら、拡散する火の玉を撃ってくる。このヒマイラを撃ち逃すと、後々やっかいなことになりかねないので、確実にしとめておきたい。

後半になると、溶岩の海はなくなる。しかしラクになるわけではなく、ゴメスという新たな強敵が出現する。この敵の特徴は、首を回転させて発射する、高速火の玉。もし間違って、撃ちのがしたりすると大変。画面後方に行っても、しつこく攻撃してくるのだ。サッサと倒したほうがいいのは、火を見るより明らか、ってヤツだね。

ボスはアンタイオス。体中火だるまの、ヘンなやつ。左右の火の壁に囲まれているので、あまり大きな動きができないぞ。

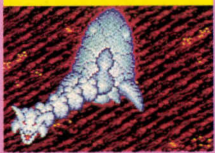


Ⓘへつづく



START

ヒマイラ



ノービス　アドバンスド
得点：360
体力：22 33 44　32 48 64
アポロンが装備しているオプションの数により体力が異なる。首の動きがイカス。

ゴメス



ノービス　アドバンスド
得点：360
体力：22 33 44　32 48 64
棒の先にアタマがついたような、ヘンなキャラクター。だが強い。ちょっとエッチ？

シルバースケルトン



ノービス・アドバンスド
得点：200
体力：3
スケルトンと基本的には同じなのだが、どうも利き腕が違うようだ。

メデューサ



	ノービス	アドバンスド
得点	10000	20000
体力	200 360 420	300 540 630

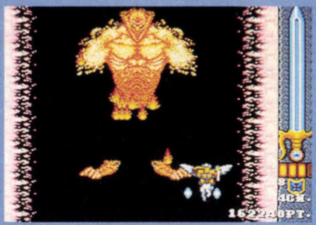
チャプター１のボス。アポロンが装備しているオプションの数により、体力が変わってくる。

グライアイ



	ノービス	アドバンスド
得点	10000	20000
	手は共通で260	頭は共通で150
体力	魂　200 400 500	250 500 650
	手は共通で32	頭は共通で48

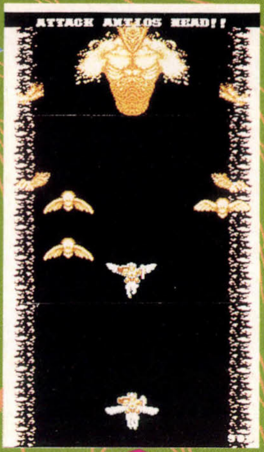
チャプター２のボス。３人の婆さんだ。



アンタイオスはこの化身だけに、撃てば撃つほど、細かい火のつぶてを落としてくる。しかもここは壁面に触れるとミスとなってしまうのでつらい。微妙な操作が必要なのだ。連射はしないようにして、パワーをためて、一気に撃とう。

この面は第1の関門となるのではないかな。

下半身はどこに!! 悲しき火男



Ⓙへつづく



Ⓘ



Ⓙ

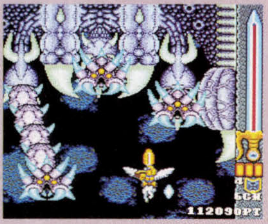
以降は次号をお楽しみに!

そんなわけで、この後を見るためにはアドバンスドモードでプレイしなければならないぞ。

この『フェリオス』は、移植について考えさせられたゲームだ。というのは、今までの常識では、原盤に似ていれば似ているほど、いい移植という意識があった。しかしこのゲーム、内容は多少変更されているが、しっかり面白いのだ。ここでは結論を出さないが、この移植、成功と言っていいんじゃないだろうか? 以降次号で。



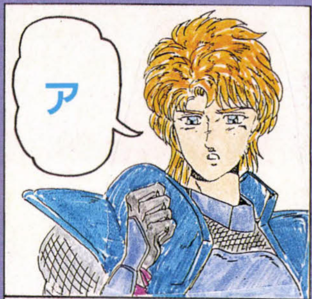
チャプター5のボスはスキュラ。上下左右から氷が飛んでくる。

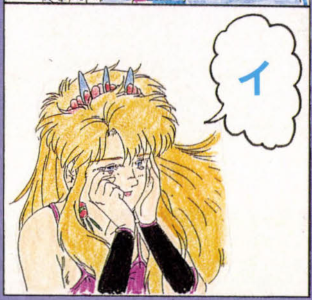


チャプター6のボスはケルベロス。3つの頭で攻撃してくる。

突然企画 ふぇりおすセリフコンテスト

お題はこれだ!!





突然だけど、フェリオスの世界をもっと味わってもらうために、BEメガ編集部とナムコが協力して、セリフコンテストを開催することにした。お題は左のイラスト。これに合ったセリフアとイを考えて、下記住所まで官製ハガキでどしどし応募してほしい。締切は6月30日消印有効。発表は10月号(9月8日発売)誌上の予定だ。優秀作品には以下の素敵な商品をあげるぞ。

●宛先〒102 東京都千代田区九段南2-3-26 ㈱日本ソフトバンク BEメガ編集部「フェリオス・セリフコンテスト」係まで

アダルト、スケベ、ナンセンス、ロマンス、根性なんでもあり! 1人何通応募もかまわない。君たちのセンスに期待しているぞ。

■ナムコ賞 フェリオスソフト 3名

■矢口賞 女神転生II CM使用人形A・B・C 各1名



■アポロン賞 ゼビウスポスター 5名



■ゴメス賞 ナムコットメモ帳 5名



■ラドーン賞 ファミスタ預金箱 5名



■アルテミス賞 フェリオスポスター 5名



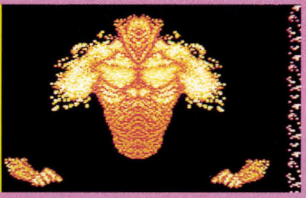
セイレン



	ノービス	アドバンスド
得点:	10000	20000
体力:	200 300 400	300 540 780

チャプター3のボス。羽も壊せば得点となるぞ。シルバースケルトンにも要注意。

アンタイオス



	ノービス	アドバンスド
得点:	10000	20000
体力:	200 360 520	300 540 780

チャプター4のボス。腕が切り離されて、飛んでくるぞ。それも壊せばポイントとなるのだ。

話題作がいきなりよくわかる

新作徹底マスター



NEW SOFT COMPLETE MASTER **PART3**

サンダーフォースIII

テクノソフト／6月8日発売／6,800円

前回の続きで、ステージ3から、徹底攻略していくぞ。いよいよ、敵の本拠地まであと一歩に近づき、戦闘もヒートアップしてくるのだ！

砲声鳴りやまず…

ヒュードラ、ゴルゴンと、今まで銀河連邦軍が誰一人として破壊できなかった星を突破した彼らだったが、戦闘はまだまだ半分も終わっていない。

さらに3つの惑星を攻略しなければ、最終目的地、オーン帝星を見ることさえできないのだ。

しかも敵は、不落の惑星を2つも突破されたことで、こちらの実力を評価、新兵器を次々繰り出して猛反撃を開始してきた。

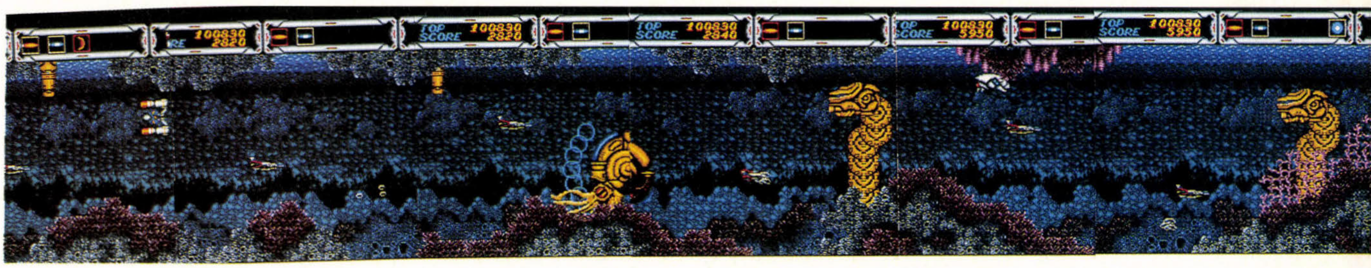
第3の惑星セイレーンでは、水中迎撃戦。第4惑星ハーデスは、激しい地殻変動が巻き起こる中での、空洞迎撃戦。さらに、最終惑星エリスでは、氷に閉ざされた世界での酷寒要撃戦であり、敵以上に大自然が戦闘の大きなポイントになってくるはずだ。

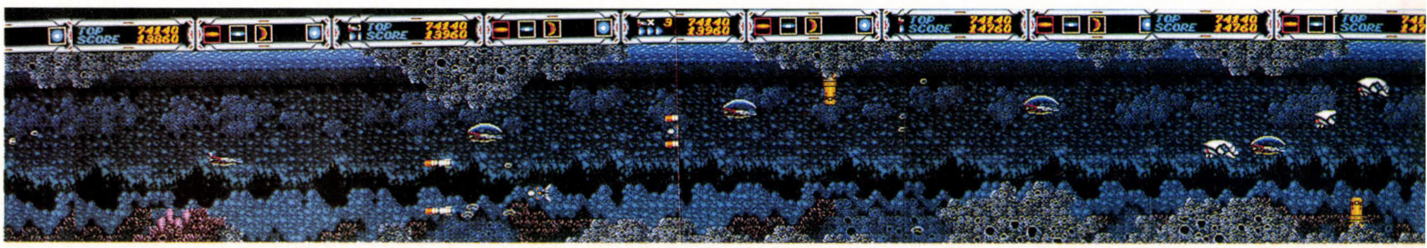
敵には地の利があるが、なにせこちらは初めての星。何が起こるか、どんな災害が噴き出してくるのかは、誰も知らない。

抜群の危機回避能力をもつパイロットでなければ、先へは進めないぞ。さあ、君はオーン帝星を見ることができるのだろうか？

スタート







ステージ・3
惑星セイレーン

地表を海で覆われている水の惑星。それがこのセイレーンだ。

ここの敵もメカニカルなものが多く、しかもきちんと水中専用に作られたり改造されているため、スピードも速いし、浮力対策（水の浮力を計算して自機の深度を一定に保つ）もバッチリだ。

だが、君の操るＳＴＹＸは、高性能機とはいえ水中専用ではないため、浮力を考慮した潜水能力は、パイロットの技量に頼らねばならない。海中での戦闘は壮絶なものとなるに違いない。ここでの強敵は機雷(自機が近づくと自動的に爆発)や水中砲といった固定兵器で、とにかくどちらも硬くて破壊が難しいのだ。

ただし、この星の敵は正々堂々正面から向かってくる、正直なヤツが多い。まさに清廉（セイレーン）潔白？

水中砲レルーザに注意

岩盤の上下に固定されている、乾電池のようなもの。

これが、オーンが誇る水中レーザー砲レルーザである。

レーザーでありながら、その光線は水中を直進する特性をもち、しかも発射速度は速い。おまけに砲の外郭は呆れるほど硬く、相当遠距離から攻撃しないと破壊できない厄介な敵なのだ！

中ボスは大型潜水艦

中ボスはマンドローミスという、大型高速潜水艦だ。敵もいよいよ最新鋭の潜水艦を投入してきたぞ。

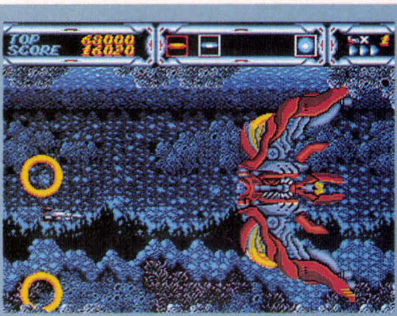
多数の泡状機雷をばらまき、ウエーブ、２連速射という２種類のレーザーで武装されたこの船は、見かけからは想像もできない300ノットの水中速度をもっているのだ。

キングフィッシュ

セイレーンの守護神は、美しい女性だと思ったが、グロテスク極まりない魚の化け物だった。

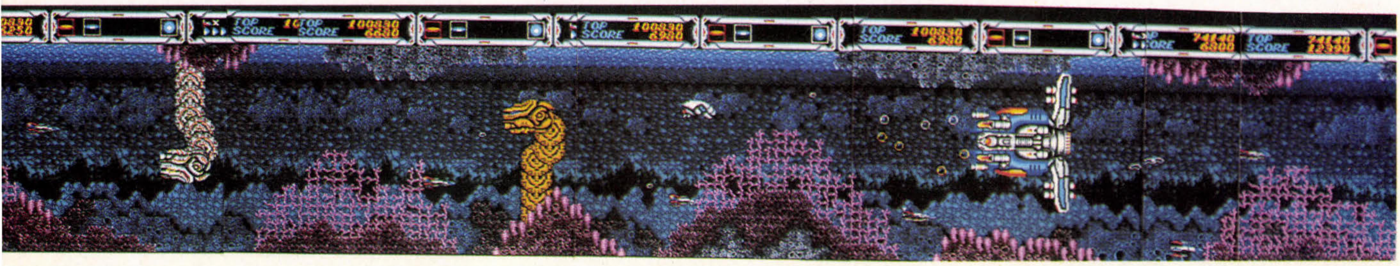
高機動イオンエンジンによる水中速度は抜群であり、武装はリングレーザーと高速水中弾という常識はずれの重武装を誇っている。

弱点は目の部分だが、命中弾を与えるのも難しい牽制攻撃が辛い。



キングフィッシュの攻撃は、リングレーザーで相手を撹乱して高速弾で狙い撃つという頭脳的なもの。
こちらとしては、ウエーブかハンターで攻撃したいところだ。焦っての正面攻撃はタブー。







ステージ・4
惑星ハーデス

空洞惑星ハーデス。かつては、地球同様何らかの生命体が生きていたと思われるが、今では、内部からの地盤震動によって、見るかげもない。

以前、ここへきたオーンの科学者達も、不安定な震動、落石、地割れなどで数人が事故死をしてしまったほどだ。

だが、この星の地殻変動に対する研究のすえ、一定の周期をつかんだオーンは、亜空間転移システムの建設に着手すると同時に、この変動を利用した、さまざまな対空兵器を設置。

準要塞ともいうべき強力な惑星として生まれ変わった。

不安定な地盤が死を招く!!

東京の地盤沈下が問題になって久しいが、このハーデスは、それどころではない。

空洞惑星であるため、地盤は上からも落ちてくる。

あちこちでつり天井の地獄が繰り広げられるわけだ。

さらに、巨大な落石はあるし、近づくと下から飛び上がってくる、引力を無視した強引な技まで出してくる。

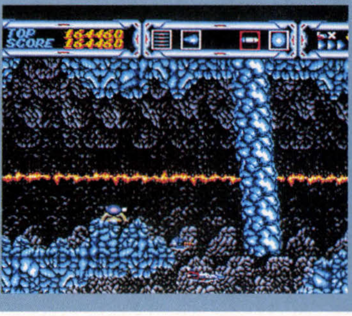
挙げ句の果ては、棒状の岩が回転して、ヌンチャクのような攻撃をしてくる場所まである。

どうやら、これは自然を武器として生物化した惑星そのものが敵なのかもしれない。

地盤の動きをよく見て、先へ先へと移動していくことが、生き残るための最低条件なのである。



おおっ、今入ってきた入口が塞がっているではないか!



ニョキってあんた、危いなあ。わき見運転禁止ですよ。

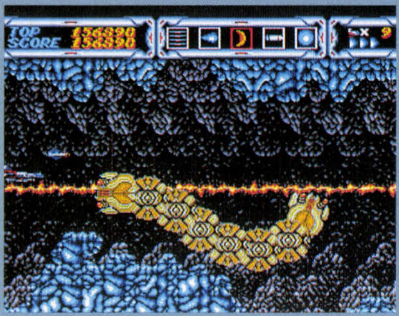
すき間を見たらイビルワームと思え

時々空洞の上下に穴が開いている場所がある。横穴かな？ なんて思っていると、突如そこから、岩でできたみみずの化け物が姿を現し襲いかかってくる。

こいつがイビルワームという岩石生命体である。

弱点は頭部であり、個々に出現するならさほど手強い敵ではないが、なにせ図体がでかいため、2匹も出てくると危くてしかたがない。

岩影から飛び出したらすぐに攻撃を加え、早めに撃ち取ってしまおう。



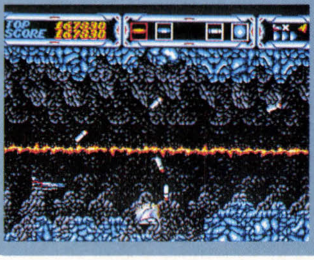
このいやらしい生物は、穴から出てくる瞬間を狙って、ファイヤーのミサイルを叩き込むのが有効。
破壊力の大きいミサイルならば、出現する穴が、そのまま墓穴になってくれる。
複数を相手にしてしまうと厄介だぞ。

誘導ミサイルに注意

狭くなっている場所に入る直前での、ミサイルランチャーには気をつけよう。

ホーミングミサイルを振り切ろうとしても狭くて自爆してしまいがちなのだ。

見つけしだい敵ランチャーを始末せよ。



この誘導ミサイルはそうとう小型なので、つい見失ってしまうこともあるのだ。

生物砲台奮戦す!!



これは物理的ダメージよりも、精神的ダメージのほうが大きい敵。罪悪感でいっぱいになるのだ。

この、小さな卵によって周りを固められているものは、一見特大型の対空砲に見えるが、実はこれ、れっきとした生物なのである。おそらく、周囲の卵を壊されて（そうしないとこっちがやられちゃうからね）悲しんでいるうえ、産卵の最中（大きな弾のようなものは、その赤ん坊なのだ）を見られてしまい、さらには殺されてしまうというかわいそうな生物だ。

産んだ卵を撃たなければ、だいたい一直線に飛んでいくのだが、撃ってしまうと中の子供が突撃してくるのだ（ぐえ～！ 想像したくない）。精神的ダメージは大きいぞ。

アイテムは豊富だ!!

難しい惑星ほどアイテムの数も多いけど、その中でもここは、ナンバー1である。

しかし、小さな分かれ道がたくさんあるうえ、ほとんどに罠が仕掛けてあったりするので、慎重にして大胆なアイテム奪取を心がけたい。

特にこうした地形ではファイヤーが有効なので、大切に取っていきたいところだ。

1UPも滝の入口前にあるぞ。

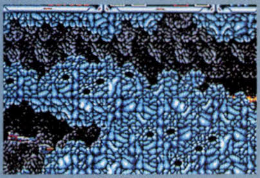
あーっと！おきて破りのバックだぁ!!

分岐点を間違えて入ったわけではないのに行き止まり。地殻がずれる気配もない。「お、俺はこんなところで死ぬのか……みんな、ごめん……」と思ったら、な、なんと自機がバックをしていくではないか！　おお、何という奇跡なのか！

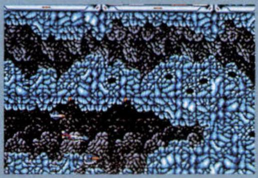
しかし、安心してはいけない。背後からしっかり敵が狙ってきていたのである。

ここでは、入って行き止まりが見えたら、バックファイヤーにして撃ちまくるのだ。

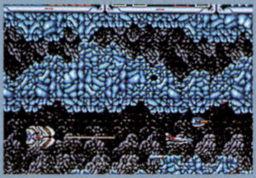
もちろんその際には、画面左にいた機を中央から右に戻すこと。



この先が行き止まりになっている。



ぶつかる直前、逆スクロールに……。



脱出できそうだが、敵に注意せよ。

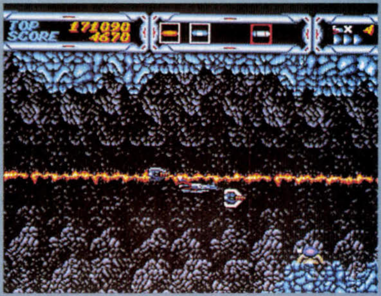
手強い対空兵器!!

こういう狭い地形では、敵の航空兵器よりも、固定、移動を含めて、対空兵器のほうが厄介になってくる。

とにかく狭いので、自由にかわせないのだ。そこで、敵も対空兵器を強化してあり、こちらが簡単には攻撃できない場所にいるので、非常に厄介だ。

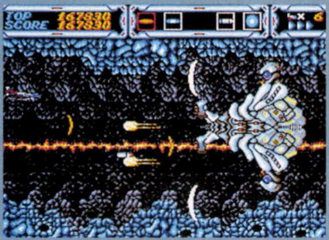


この対空レーザーは、砲の仰角を3段階に変えることができる。かなり硬い。



おなじみの固定砲台も、岩影に隠れていたりするうえ、数も増えており、厄介になりつつある。

中ボス　エヌージのブーメラン攻撃!!



幅の広い2つのレーザーが、ブーメランレーザーだ。正面攻撃をかわしても……。



交差しながら戻ってくる。しかもこの時、スピードもアップしているのだ。

逆スクロールの直後、ナメクジのような外観をもつ中ボス、エヌージが姿を現す。

さほど威圧感のある敵ではないのだが、何ともいえない嫌らしい攻撃で、かなり手強く感じるので注意しよう。

こいつのレーザーはスピードはないが、ブーメランや、川崎のぼる型ティアドロップレーザー（時計の振子のようなヤツね）など、毛色の変わった珍しい攻撃を仕掛けてくる。

岩（いわ）ン のバカ……

高速スクロール開始直後や、後半になると、落石や跳石（いきなり飛び上がってくる）が増えてくる。

特に、高速スクロールの時などは、前方の敵に気を取られている場合が多く、避けられないことが多い。

岩から離れた場所へ移動して、動きを見極めるのはいいが、後ろに余裕がない画面の左端にはいかないほうがよい。

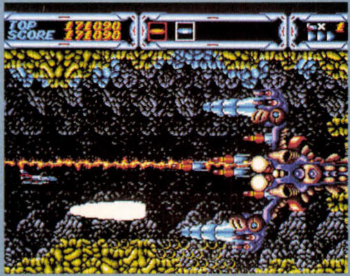


飛んだり跳ねたり、ちょこまかとうるさい岩。

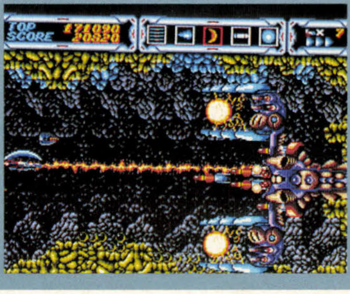
ハサミがかわいいボス　G・ロブスター

ジャイアントロブスターとは、またおいしそうな生物ではないか！

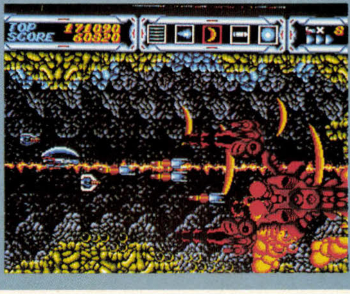
それはともかく、中型ミサイルとハサミからの円形レーザーによる攻撃は激しく、有効弾を送れる位置になかなか入れないのが難点だ。なおここに来る前、滝を抜けたところにあるシールドは取りやすいので、装備しておきたい。



ミサイルは、ホーミングではなく、普通の高速ミサイルなのだが……。



この円形レーザーはホーミング機能がついているが、破壊が可能だ。



意外と簡単に撃破できると思う。果たしてどうだったかな？

メガキッズTVのゲーム情報のコーナーが少なすぎる。（大阪府大阪市・前田数也）





対空砲"オブ"は固いぞ!!

スタート早々に攻撃をしてくるのが対空砲のオブだ。固定式と浮遊式の２種類があり、オーン帝星の空の守りを固めている、新鋭兵器である。

この砲は、攻撃こそ他の対空砲と変わらないが、その耐久力は高く、かなり攻撃しても撃破できない。酷寒の地、エリスにふさわしい高性能砲なのである。

オブ以外にも、ここエリスには、耐久力のある兵器が多く、苦戦は免(まぬが)れないはずである。そして、耐久力のない小型戦闘機部隊は、雲霞(うんか)のごとく、ラッシュ時の駅の階段のごとく大勢で向かってくる。こちらとしても標準装備のままではあまりに苦しいだろう。アイテムはそこそこある。

ステージ・5

惑星　エリス

氷に閉ざされた、酷寒の星エリス。生物が住むにはあまりにも過酷すぎる条件であるこの星でも、オーンは要塞化していたのである。

ここでは、敵も航空兵器が多く、それぞれ高出力エンジンをフルパワーにして向かってくる。

さらに、つららであろうか、氷でできたスティックが鋭利な刃物のごとく、上下から迫ってくる。

ここでは、どうしても何かパワーアップアイテムを装備しておきたい。

ツインショットとバックファイヤーだけでは、この星を攻めきれないだろう。硬くて早い敵が多いのが特徴だ。

つり天井の恐怖

飛行中のＳＴＵＸに、どこからともなくワープしてきた巨大なつららが襲いかかる。次々に現れてくるつららを避けていると、小型機や、氷竜が息もつかせぬ勢いで攻撃してくる。しかし、むきになってはいけない。この先にある狭い入口がつららで塞がれかかっているではないか！　攻撃によりバリケードがやや後退するので、その隙に突破しよう。

場所によっては上下同時に降りてくることもある。ファイヤーによるミサイル攻撃が最も有効だ。

とにかく、スピードとテクニックが必要。



中ボス　バルハラム!!

意外（でもないか……）な強敵が、この中ボス、バルハラムだ。攻撃は、バルハラムの周囲にある、ボール状の弾が飛んでくるというもの。

１つ１つのボールがかなり大きいのに加え、直線的に飛ぶのではなく、右下から左上にせり上がってくるのだからたまらない。

安全地帯があるはずもなく、何とか操縦で避けなければならない。

さらにこの敵は、ディフェンス面でも、しゃらくさい真似をする。

何と、ショートレンジのワープによって、細やかなフットワークを使うため、戦場はさながら、京の五条の橋の上、牛若丸と弁慶の戦いになってしまうのだ。もちろん、耐久力は非常に強く、２次、３次の波状攻撃を仕掛けてくるぞ。こいつに会う前にアイテムを装備しておかないと、かなり苦しい戦いになるだろう。

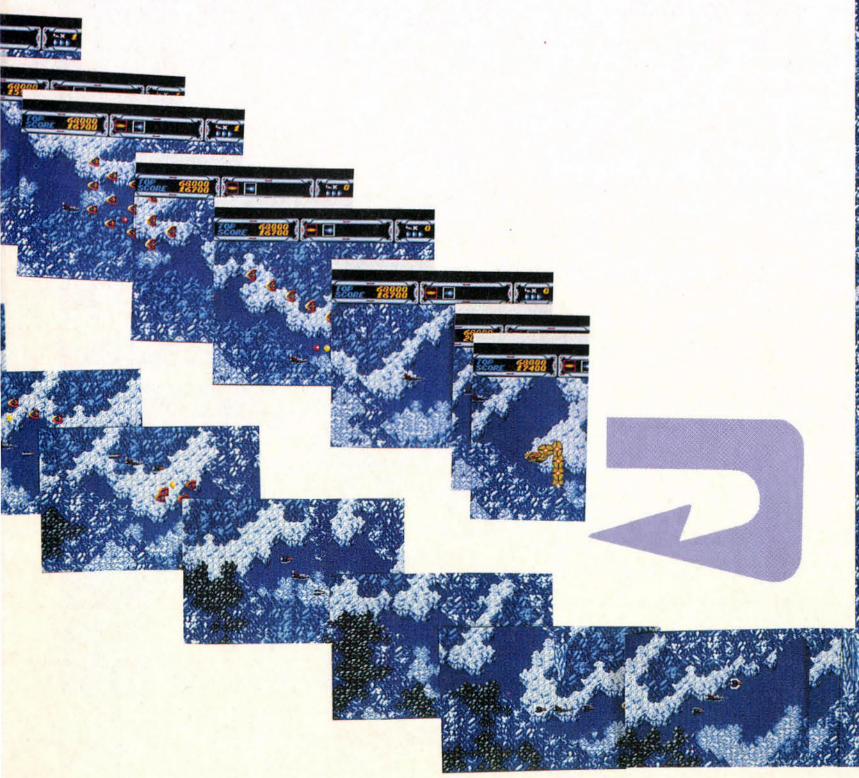


この中ボス、バルハラムの放つボール状の弾は、破壊可能である。しかし、角度的に、自機の真下から攻撃されるため、予測が非常に困難。ましてや破壊は偶然に期待するしかない状態だ。

このバルハラムの顔も非常にユニーク。哲学的な顔して、子供みたいな顔をするんじゃない。







大ボス
MCBIL FORT



最後のボスは、３体のロボット（？）が、合体して完成するというもの。

あまりに巨大なボディのため、さぞかし動きも鈍かろうと思ったら大間違い。

さらに、左右のロボットパンチを壊しても隠れたランチャーが飛んでくる。現在のところ最強の敵であろう。



多彩な攻撃と耐久力にものをいわせて、味方を圧倒するＭ－ＦＯＲＴ



攻撃前に、何とかしてシールドを手に入れておきたい。

話題作がいきなりよくわかる

新作徹底マスター

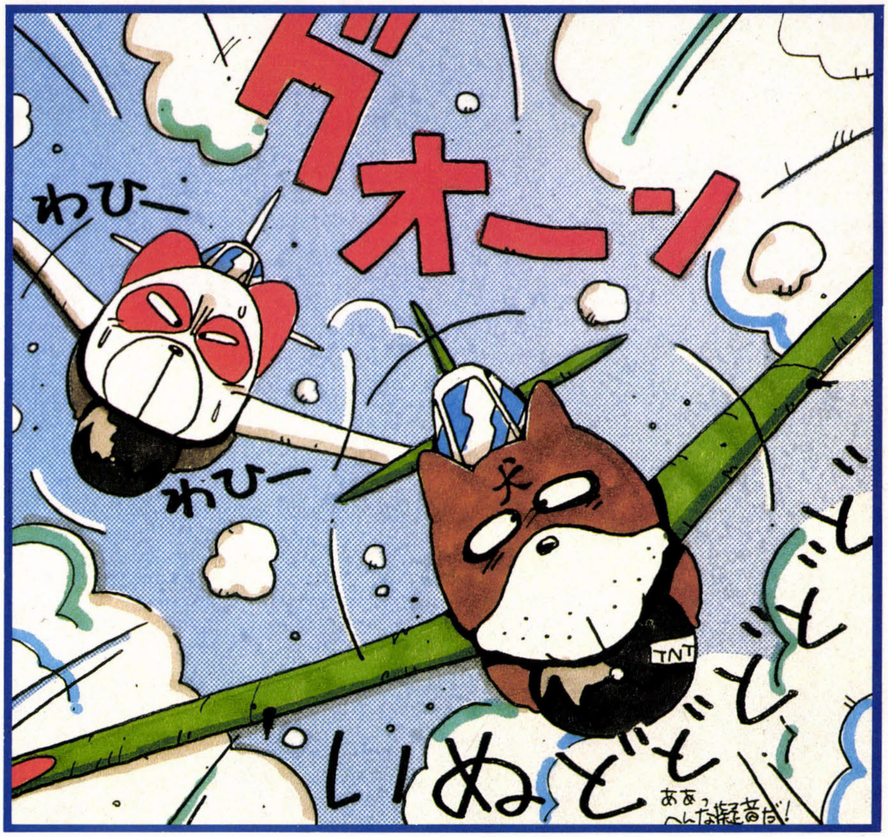
NEW SOFT COMPLETE MASTER PART 4



大旋風

セガ/6月23日発売/6,000円/SHT/©1989TOAPLAN

ビデオゲームからの完全移植! 人気シューティングゲーム『大旋風』がメガドラに登場だ。ゲーセンでクリアできなかった諸君、今度は負けるな!



スーパー戦闘機「犬旋風」登場!

うろんうろん(以下〝う〟と略す)/うろろろーん、今日は空の散歩に行くんだろーん。ヘリコプターかな、セスナかな、ワクワクするんだろーん。

(倉庫の奥から声がする)うろんうろんさーん、こっちですよ。さあ、どうぞ奥の方へ。

う/いま行くろーん。(倉庫に入るうろんうろん)さあ、いったい何に乗れ……ゲッ!

犬旋風(以下〝犬〟と略す)/ようこそ、わが「犬旋風部隊」へワン! 私が隊長の犬旋風ですワンワン。

う/そ、その体はいったい……!?

犬/ああ、これですかワン。私は元は軍用犬でした。しかし戦時中に大ケガをして、体の大部分を失ってしまったのですワン。医者は、サイボーグ手術を受ければ助かると言いましたが、犬型のボディを開発するのは大変です



反乱軍が攻め込んできた! 街は火の海、軍は壊滅。頼みの綱は大旋風部隊のみだ。急げ、大旋風! 頼むぞ、大旋風!!

ワン。そこで戦闘機に移植され、世界初の〝空飛ぶ軍用犬〟となったのですワン。

う/へえー、スゴイんだろーん。

犬/いやいや、たいしたことではないですワン。現にホレ、すでにあなたもリッパな〝空飛ぶ軍用パンダ〟ですワン。

う/あ~!! こっ、これはいったい(知らないうちに戦闘機に改造されている)。ボ、ボクの体はどうしちゃったんだろ~ん?

犬/作戦が済めばお返ししますワン。

う/さ、作戦って、まさか……。

犬/もちろん、実戦ですワン。

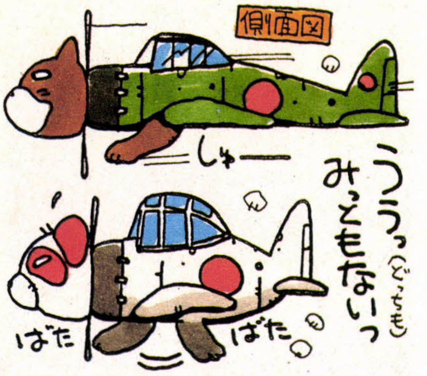
う/なぜ? どうして!? 何でこーなるの!! ボクは何にも悪いことしてないろーん(涙)。



おだやかな音楽でスタート。最初は、6機の僚機に見送られて出撃なのだ。ウーム、腕がなるぜい。

ゲームシステムを把握せよ！

犬／このゲームの特徴は、特攻システムなんだワン。くわしくは下を読んでほしいワン。
う／とととと、特攻～!?
犬／まあまあ、私だって後ろからの援護があったほうがいいですから、そうむやみに特攻なんかさせやしません、ご安心くださいワン。
う／（確かにやさしそうな顔してるろーん。あんがい信用してもいいかもしれないろーん）それじゃあ、がんばってみるろーん。



画面の見方



現在までのハイスコアが表示されている。こいつを超えて、記録更新だ。

上のハイスコアを出した時のゲームモードが表示されている。

上のハイスコアを出した時の位置。ようするに、どこまで行けたかわかる。

現在の自分のスコアが表示される。ハイスコアを目指すのだ。

現在のゲームモード（HARDまたはEASY）を表示する。

現在のプレイヤーの位置をAREAで表示。どこまで行けたかわかる。

プレイヤーの残数を表示。これがなくなってから撃たれるとゲームオーバー。

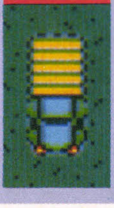
ヘルパー（後ろで援護してくれる白い友軍機）を呼べる回数が表示される。

画面右側には、プレイヤーの現在の状態が常に表示されている。残機数などは常に気をつけてチェックしておこう。

パワーアップ&アイテム

シューティングにつきもののアイテムとパワーアップ。うまく使いこなすことが勝利への第一歩だ。

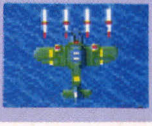
トラックO



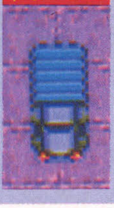
オレンジのシートをかぶったトラックを潰すとパワーアップアイテムが出る。



弾幕が厚くなるぞ。



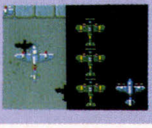
トラックB



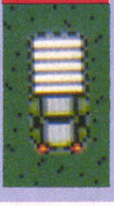
青いシートのトラックは１ＵＰ。めったにお目にかかれないぞ。



こいつは絶対に逃すな！



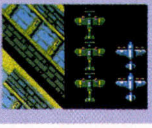
トラックW



白いシートのトラックをつぶすとヘルパー１ＵＰのアイテムが出る。



これ１つで１編隊分なのだ。



輸送船O



基本的にはトラックＯと同じ。どちらもパワーアップは２段階までだ。



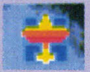
漂うように上から出てくる。



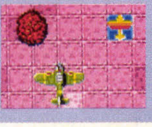
輸送船B



ゲーム中、１隻か２隻ぐらいしか出てこない。大変珍しいキャラ。



１ＵＰアイテムを出す。



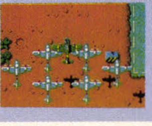
輸送船W



激戦の時を選んだように出現する。ムリに狙わないほうがいいかもしれない。



貴重なヘルパーアイテム。



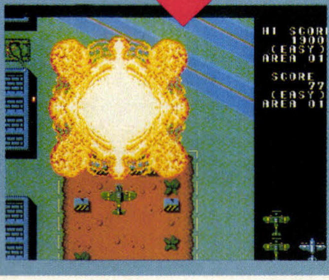
壮絶!! 総員特攻指令！

Ⓐタイプ

このゲームの特徴は、友軍機を特攻させて敵にぶち当てる、総員特攻指令だ。２タイプあるが、Ａタイプは友軍機を呼ぶと同時に特攻させるという恐ろしいもの。ほとんど人間爆弾「桜花」の世界だ。



敵の攻撃が激しくなってきた。こりゃたまらんとばかり、いきなり特攻！強敵相手の時は役に立つワザだ。



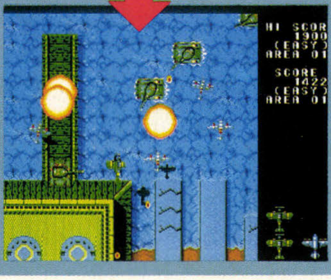
Ｂボタンを２回連打すれば、プレイヤー機の前面で大爆発。友軍機が一気に突っ込んだのだ。破壊力はバツグン！

Ⓑタイプ

Ｂタイプのほうは、友軍機を呼んで編隊を組んでいる時に使う。こちらはＢボタン１回で、編隊のヘルパーが全機特攻をかける。全機が各個に特攻するので、威力は低いが多くの敵に攻撃をかけることができる。



編隊飛行で敵と戦う。しかし、敵の攻撃が激しくなると、後ろからの援護射撃では追いつかないこともある。



敵に囲まれる前に特攻だ！　すぐにヘルパーを呼んで、再度編隊を組み直すことも忘れずに。

AREA 01

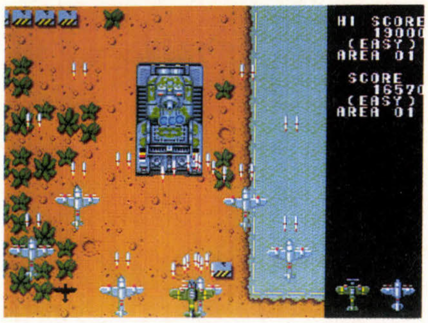
まず敵の動きをつかめ！

エリア1は市街地のはずれからスタートする。前半部分は敵の攻撃も単調で、比較的楽だ。ヘルパーを呼ぶまでもないので、あとあとのために温存しておくのも手かもしれない。



スタートは人里はなれた山奥から。敵の戦力もたいしたことはない。今のうちに敵の動きのパターンを読んでおくと、あとあとの展開がグッと楽になるぞ。

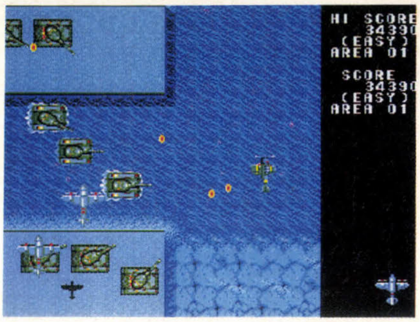
しかし後半部分、それも海の近くまでくると、なかなかそうもいっていられなくなってくる。敵戦車の数がウナギのぼりに増えてくるのだ。さらに攻撃も複雑になってくる。前後から同時に戦車が出現するようになると、



重戦車キラージョー。意外と撃たれ弱く、ヘルパーなしでも十分に戦える。ただし、あまり近づきすぎると弾をよけきれない。ある程度の距離を保つことが攻略のカギだ。

さすがに1機では苦しい。ヘルパーを呼ぶタイミングを考えながらゲームを進めよう。

重戦車キラージョーは、見た目はかなり手強そうだが実際には結構もろかったりする。



海に出ると、敵の攻撃も激しくなってくる。両わきや後ろから出現する敵も出てくるので、常に周囲に気を配ろう。

むしろ、そのあとの水上戦車マウスの大群に気をつけなければならない。この小さな海峡を越えると、エリア2に突入する。



エリア1の後半あたりからは、ヘルパーを呼んで編隊を組んだほうが無難。まだ敵の攻撃はそれほどきつくない。今のうちに編隊飛行のコツをつかんでおこう。

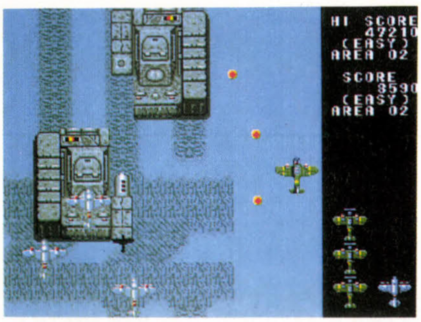
AREA 02

巨大戦車続々登場！

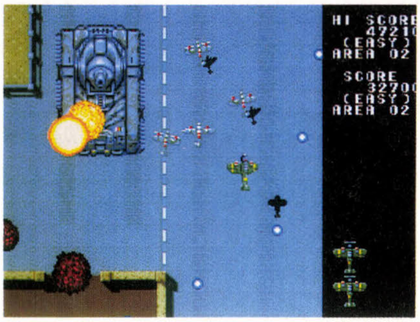
エリア2は、本格的な対戦車戦のエリアになっている。だから、重戦車クラスのヤツもドンドン出てくる。

最初の2台はフレッド&ジンジャー。最初はフレッドだけでたいした攻撃もしてこないが、グズグズしているとジンジャーと合体して弾幕を張ってくる。合体する前に1台ずつ倒すのがベストだろう。

次は2台の重戦車ドラゴンフライだ。弾を撃つというより、バラまくという表現のほうがピッタリくるようなバケモノ。うかつに近づけば即死間違いなしの危険なヤツだ。



重戦車フレッド&ジンジャー。1台ずつならさして怖くもないが、合体すると攻撃力が3倍ぐらいにハネ上がる。そうなれば、あっという間に編隊を全滅させることだろう。



重戦車ドラゴンフライ。文字どおり「弾の壁」を作るような撃ち方だ。しかし、離れていれば弾と弾の間の間隔も開き、よけることができる。近づきすぎないように気をつけて、あとは速攻で潰すしかないだろう。

市街地を制圧せよ

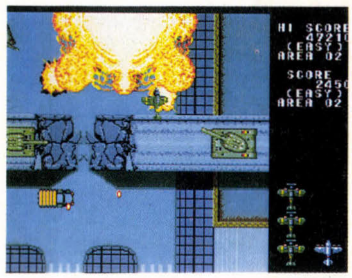
エリア2はそのほとんどが市街地上空での戦闘になる。海や原野と違って、敵がどの建物から出てくるかまったくわからない。プレイヤー機の目の前のビルからいきなり戦車が出てくることもあるのだ。線路のトンネルから出てきて不意打ちをかけるヤツもいる。

当然、戦闘は混戦になりがち。こういった場合、ヘルパーの援護で前方の敵を粉砕しつつ、プレイヤー機は後方に気を配る、という方法が一番確実なようだ。

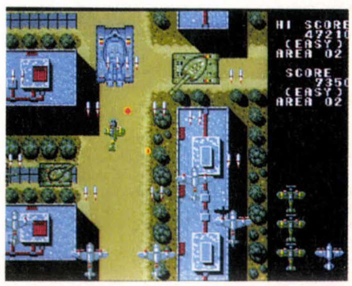
ただし、これはあくまで調子よくいっている間だけなので、あまり型にこだわることはないだろう。

エリア2に入ると、敵の主力がザコから中堅に移り始める。これまであまり出てこなかったインパルスやクイックシルバーといった、結構頑丈なヤツらがバシバシ出現し始めるのだ。特にクイックシルバーの頑丈さは特筆もので、1連射や2連射ではとうてい潰すことはできない。しかし、混戦になれば1台の戦車にかかりっきりで攻撃するわけにもいかない。十分にパワーアップしている時以外は、逃げの一手だろう。

とにかく、ヤケクソのように戦車が出てくる。ヘルパーの護衛をうまく活かしてザコを片づけ、プレイヤー自身は強敵を速攻で潰すようにするしかない。



市街地その1。戦車がゾロゾロ出てくる。先手を読んで早めに行動しないと、あっという間に敵に囲まれてしまうぞ。



市街地その2。戦車の動きがかなりあざといものになってくる。敵のパターンを早く覚えて、効率的に潰していこう。

AREA 03

恐怖の巨大戦艦

海である。敵の主力は水上戦車マウスになる。基本的にはただのザコキャラだが、とにかく数が多い！　ひどい時には両わきをビッシリ固めるように広がって、左右から同時に攻撃を仕掛けてくることもある。典型的な物量作戦だが、はっきりいって敵のシフトが完成してしまえば、まず勝ち目はない。つまり、敵が出現したらすぐ潰さないといけないのだ。

ここで気をつけなければならないことが一つある。ヘルパーの編隊の幅は、画面全体の幅よりも狭い、ということだ。つまり、両わきから同時に敵が出現した場合、その両方を



突然、背後をついて現れる巡洋艦S－バレット。隅の方に出現するので、うっかりするといつの間にか撃墜されることも。

同時に叩くことはできないのだ。では、どうすればいいのか？　ヘルパーは、プレイヤー機の動きに連動して、わずかではあるが編隊ごと左右に移動することができる。つまり、プレイヤー機を小刻みに左右に動かせばヘルパー機も左右に動き、画面の前方両わきに対して断続的な弾幕を張ることができる、というわけだ。この技術を駆使すれば、両わきからの敵も恐るるに足りない。

ただし、この技が通用するのはザコばかりの時にかぎる。特に戦艦クラスの敵と戦う場合は、ザコはヘルパーたちに任せるつもりで、ひたすら主砲を潰すことに専念したほうがいい。プレイヤー機の動きが極度に小さくなるので、狙い撃ちにされやすいのだ。

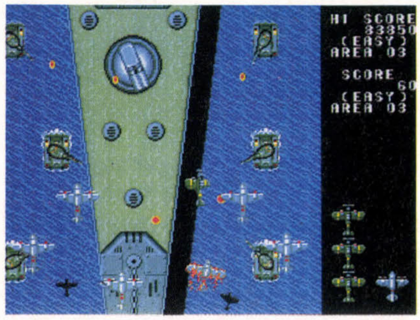
このエリア3では、細心の注意と大胆な行動が必要だ。場面によってこの両方を使い分けなければ、クリアは難しいだろう。



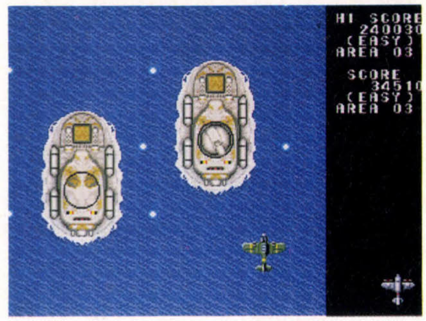
水上戦車マウスによる、大挟撃シフト。ヘルパーを左右に振って、両わきの敵を片っ端から潰してしまおう。



水上戦車マウスの怒濤（どとう）の攻撃。たとえザコとはいっても、これだけまとまって出てくるとはっきりいって苦しい。こういう状態になる前に、ヘルパーを使って潰しておこう。



強敵巨大戦艦。しかも、敵の攻撃は主砲だけにとどまらず、水上戦車の大群も押しかけてくる。このエリア最大の難所のうちの一つといっても過言ではないだろう。



エリア3のボス・潜水艦マッドオクトパス。4方向弾と追尾式の銃座をもつ強敵だ。おまけに装甲が厚いので、パワーアップ前の状態だと、かなり苦戦することになる。

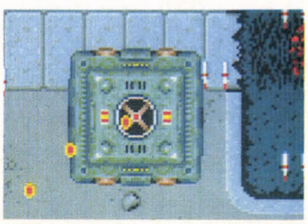
AREA 04

ついに最終エリア

最終エリア。ふたたび陸地だが、戦車の出現場所が異様にイヤラシイ。隅っこや背後からの攻撃がビシバシくるので、常に周りに目を光らせているようにしたい。何せヘルパー



ザコばかりとはいえ、攻撃の仕方が結構エグい。こちらの逃げそうな方向に別の戦車が待機しているのだ。一瞬でも気を抜くと、それが命とりになるだろう。



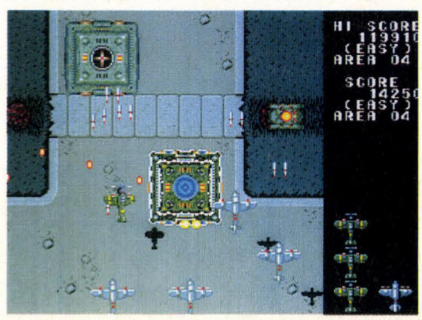
エリア4ではボスを除けばこいつが一番手強い敵だ。しかもザコ戦車を何台か引き連れて出現するので、並みたいていのことでは突破できない。

の編隊は横と後ろに対してはまったくの無防備なので、すぐに撃ち落とされてしまうのだ。むしろ後半部のことを考えて、前半部ではヘルパーを節約しておくほうが正解だろう。

街に入ると、最後の激戦区になる。ここで面倒になるのが、速射砲内蔵タンク・L-ボックスだ。車体中央の速射砲は、ほとんど切れ目のない弾幕を張る凶悪な武器。こいつから逃げるのは至難のワザだ。たとえうまくよけても、後ろのヘルパー達の大部分ははたき落とされてしまう。最強にパワーアップしておいて、出現と同時に叩こう。



この建物を越えれば、最後の市街地に突入だ。ここまでにどれだけパワーアップしておけるかが勝負の分かれ目だろう。



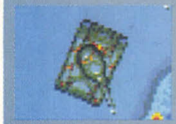
市街地での戦闘。L-ボックスが2台、3台と固まって出現する。このあたりでヘルパー達がバタバタとやられていく。次のヘルパーを呼ぶタイミングをよく考えよう。

ここ（アンケートハガキ）に書いてある文章はちゃんと読まれているのかなぁ？（埼玉県入間市・荻野健一）

反乱軍兵器リスト

それぞれの敵キャラがもつ「個有の攻撃パターン」をつかもう。有効な対処方法もあわせて公開だ。

サム



１台あたりの性能よりも、数で勝負してくる。

ゲーム全般にわたって登場するザコキャラ。ただし油断は禁物。

インパルス



図体が大きいぶん、サムより多少頑丈。

サムに毛の生えたようなものだが、１連射では破壊できない。

クイックシルバー



意外と頑丈なので、少し苦戦するかも。

２つの砲身から交互に弾を撃ってくる、結構手強い敵だ。

カノン-B



早目に潰しておけば、特に問題はない。

16方向に弾を撃ってくる。ただし固定なので、狙うのはワリと楽。

マウス



一気にたくさん出現する、小うるさいヤツ。

水上戦車。性能的にはサムとほとんど変わらないザコキャラ。

カノン-C



接近しすぎると痛い目にあう。油断するな。

なりは小さいが、16方向に攻撃可能。死角の少ないいやな敵だ。

カノン-A



残しておくと命取りになりかねない強敵。

戦鑑や潜水艦についている大砲。連射してくる手強い敵だ。

S-バレット

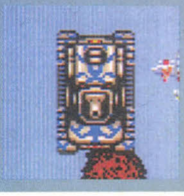


背後をついて、ヘルパーに被害を与える。

３方向弾をもつ巡洋艦。意外なところから出現してふいをつく。

T-バレット

対空タンク。３方向弾をもっているが、装甲は意外と薄い。



他の戦車達といっしょに出てくると、結構面倒な相手。出てくるところを狙い撃てば、わりと簡単に倒せる。

デュークX

水上対空タンク。装甲は見た目ほど厚くはない。



４方向弾を備えているが、パワーアップした状態ならほとんどザコのようなもの。意外と簡単に倒すことができるだろう。

L-ボックス

速射砲内蔵タンク。４方向に移動が可能な、高機動タンク。



頑丈な上に、強力な速射砲をもっている、かなりの強敵。パワーアップなしで立ち向かうのはかなり難しい。距離をとって戦いたい。

パパデューク

水陸両用タンク。砲台が出たり隠れたりする、変わり種。



各エリアに出没する、中ボス的存在。結構頑丈で、持久戦になることが多い。水陸両用なので、倒すまでどこまでもくっついてくる。

キラージョー

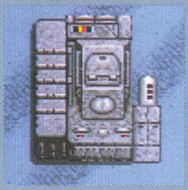


前進した時に前にいると、３つの弾のうちどれかにひっかかる。あまり接近しすぎないようにしたい。

エリア１の大ボス。前進・後退を繰り返しながら３方向弾を撃ってくる。かなりカタイので、うまく弾をよけながらねばらないと、なかなか倒せない。

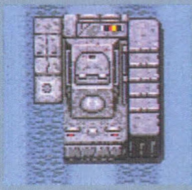
フレッド&ジンジャー

フレッド

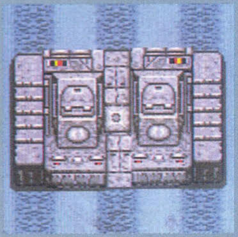


最初に出てくる。単体では３方向弾の攻撃だけだ。

ジンジャー



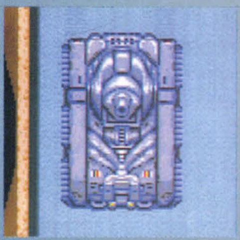
あとから出てくる右側のタンク。やはり３方向弾のみ。



合体すると砲口が３つになり、単体時の３倍の攻撃力になる。

合体型の重戦車。合体前の攻撃力はたいしたことはないが、合体すると手がつけられないほど強力な弾幕を張ってくる。前面にいるものは全滅するだけだ。

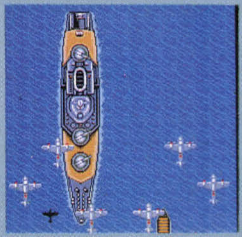
ドラゴンフライ



弾が密集体型で飛んでくる。あわてて動き回るとかえって当たりやすくなるので、冷静に弾の動きを見よう。

重戦車。エリア２の大ボスで、前後に移動する。動きは単純だが、散弾のように弾を扇型にバラまくので、よほど気をつけないと一撃で落とされてしまう。

グリフィス



周りにマウスを引き連れているので、混乱させられやすい。まずはカノンと艦橋を沈黙させるのが先決だ。

大型巡洋艦。エリア３の中ボスで、カノン-C３基と艦橋付近の機銃で武装している。カノン-Cは意外と反応が早いので要注意だ。速攻で潰したい。

マッドオクトパス



カノン-A１基と４方向弾で武装している。カノン-Aは速射しながら追尾してくるので、結構ツライ。

潜水艦。エリア３の大ボス。異常に頑丈で、パワーアップした状態でもなかなか倒せない。２隻並んで現れると対処できないので、１隻ずつしとめたい。

犬旋風の必勝コラム

これを
読んだなら、
今日からキミもりっぱな
大旋風博士になれるんだワン！

男なら先頭きって飛んでいけ！

このゲームのキーポイントは、言わずと知れた「ヘルパーの使い方」なんだワン。しかし、その大事なヘルパーも呼ぶたびにバカスカ落とされていてはお話にならない。

では、どうすればヘルパーの被害を最少限度に食い止められるか？

答えは簡単、自分がオトリになって敵の弾を引きつければいいんだワン。敵は必ずプレイヤー機を狙ってくるから、まず、ヘルパー達からなるべく離れて前に出る。うまく弾をよけていれば、あとはヘルパーが敵を潰し放題というわけだワン。

こういった頭脳プレーも取り入れていかないと、『大旋風』はクリアできないワン。

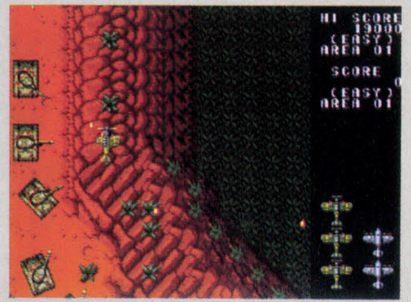


何もカッコつけるだけのために先頭に立つわけじゃないんだワン。ぜひ試してみてほしい。

当たると思うな思えば負けよ

もう１つ、意外な弾のよけ方を紹介するんだワン。機を左右に振ろうとすると、ダイブするように機体を傾(かたむ)けるワン？　その瞬間、プレイヤー機の当たり判定がちょっとだけ甘くなるんだワン。つまりよけられない！　と思った瞬間に舵(かじ)を切ると、弾をやりすごせることがあるんだワン。

もちろん直撃の場合はムリだけど、はっきりいって機体を左右に振っている時のほうが、絶対に被弾率が低い。とにかく、ジッとせずに絶えず小刻みに動き続けることだワン。これは、同時にヘルパーの弾幕を動かすことになるので、二重の効果があるワン。



普通だったら確実に撃墜されているところだが、ダイブ中の場合に限り、よけることができるのだ。

まあこの辺に気をつければ、確実にスコアが伸びるワン。諸君の健闘を祈るワン！



最後に、オプションモードを活用して自分のレベルに合ったゲームモードを選ぶように。初心者はもちろんＥＡＳＹ。

戦えパンダ、空に輝くゼロの星となるまで

犬／どうです？　結構いけそうな気がしてきたでしょう？

う／うん、これだけ必勝法を教われば、ボクでもかなりいい線いけそうな気がして……。

犬／ムッ!?　対空戦車部隊だ！　全機特攻！

う／え!?　そ、そんな！

犬／うるせえっ、突っ込めったら突っ込むんだ！　隊長にはむかう気か!?

う／ひー、敵を見ると豹変(ひょうへん)しちゃったろーん！

犬／バカもの。オレ様が撃たれたら大変だろうが!?　あの戦車隊は手強いんだ。それ、全機一斉(いっせい)に特攻だ。

う／いやだろーん！　ボク逃げるろーん。

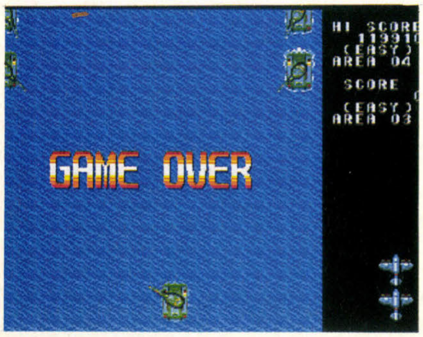
犬／ほほう、おもしれえ。じゃ、これでどうだ？　プチ（Ｂボタンを押した音）

う／あ、あ、体が勝手に……。あ　～っ‼

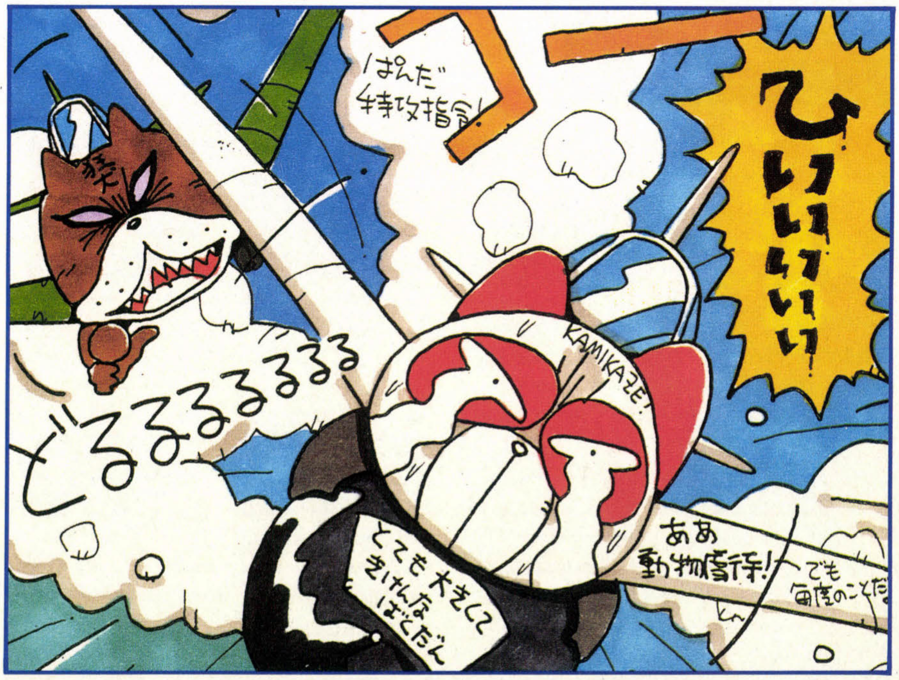
チュドドーン‼（爆発音）

（首だけが宙に放り出されるうろんうろん）

う／何でいつもこうなの？　誰か、誰か教えてほしいろーん‼



ヘルパーをうまく使えないと、すぐにゲームオーバー。しかし、９回までならコンティニューが可能なのでわりと親切だ。



話題のビデゲーをチェック！

ザ・VG（ビデオゲーム）倶楽部

今月のビデゲーはアクション、シューティング、シミュレーションと多彩なのだ。

SNK／NEO・GEO　マジシャンロード
セガ／ボナンザ・ブラザーズ
タイトー／エア・インフェルノ
キャメルトライ
コナミ／トライゴン
T.M.N.T.

NEO・GEO マジシャンロード

レンタルが開始された話題のNEO・GEOのなかから、アクションゲームの『マジシャンロード』をピックアップ

S　N　K



“マジシャンロード”とは最高位の魔術師の称号のこと。3つのエレメンタル(アイテム)を掛け合わせて変身を繰り返し、魔法を使い分けながら各ステージに巣喰う魔物たちを倒していく。そして8冊の魔導書を手にすると……待っているものは…!?



◀エレメンタルを取って変身。この変身画面が派手で見ものの一つ。

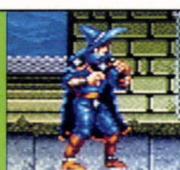
エレメンタルを取って変身 パワーアップアイテムで攻撃力アップ

ゲーム中に出現する3つのエレメンタルの取り方によって、6タイプに変身できるのが特徴。エレメンタルは、火(赤)・水(青)・風(緑)の3種類。変身するとライフゲージが増えて、攻撃力もパワーアップ。ダメージを受けていても、変身さえすればライフアップ＋変身でお得!!

この他、宝箱の中には3段階まで攻撃力がアップしていくパワーアップアイテム、1UP、ボーナスなどが隠されている。

主人公の変身パターン

主人公はノーマルを含めて7つの変身パターンをもっている。

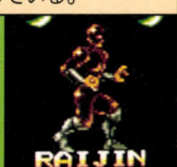
ノーマル(エルタ)

マジックショットを発射、移動速度は4とやや速い。

シノビ


ファイアーサークルが使え、ジャンプ力がある。

ポセイドン

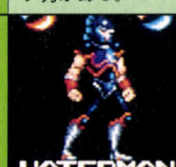

ウォーターウェーブを使えるが、移動速度が遅い。

ライジン


サンダー放射が使え、ジャンプ力がある。

サムライ


マジックブレードが使え、ジャンプ、移動速度が高い。

ウォーターマン


移動速度は遅いが、持続性のウォーターボールが使える。

ドラゴンウォーリア


移動速度は遅いがファイアーブレスを斜めに使える。

7つのステージ+α が待っている

各ステージはそれぞれフィールド面とダンジョン面で構成され、ステージの最後にはボスステージが待ち受けている。ボスキャラを倒すことによって魔導書を手に入れることができるのだ。

ステージは7つ+α。各々面の構成が工夫されていて、ワナや敵キャラもプレイヤー泣かせだ。ステージ1から7まで順に、邪教の谷、魔の鉱山、異空間への街道、地獄の回廊、ガル・アージス、というタイトルがついている。そして、この後に本当の最後のステージが待っている!!



▲左はステージ2のフィールド面。ダンジョンへの入口は1つではない？　右はボスとの対決画面だ!!

ステージによって有利なキャラクターがある

このゲームの特徴は、エレメンタルの取り方がゲームを大きく左右させること。エレメンタルの組み合わせで、変身したキャラクターの攻撃が違ってくるうえに、ステージごとに有利な変身パターンがあるという。

ゲームになれてくれば、ステージでどのキャラクターに変身すればいいかがわかってくる。

まずはステージの流れ全体を見るつもりでトライしてみよう!!



▲さぁ、どのキャラクターに変身すれば有利か？　結構迷うのだ。

ステージ1の完全攻略だ!!

邪教の谷というタイトルどおり、フィールド面は峡谷の岩場を通って降りて行く。そして一番下にある扉を開くと、ダンジョン面に変わる。ダンジョン面の構成はフィールド面よりも簡単になってはいるものの、随所に出現する敵と空を飛ぶミヤータというモンスターの連携攻撃がやっかい。最後のボスステージには"イタクァ"が待ちかまえている。ちなみに、フィールド面には火のエレメンタル、ダンジョン面には風のエレメンタルがある。



◀火のエレメンタルを取ってドラゴンウォーリアに変身、8方向にファイアーブレスを発射。ダンジョン面までこのままいくと便利だ。

STAGE 1 フィールド面

"ガスト"の攻撃はしゃがんでかわせ!!

ステージの初めに2匹の"クトーニアン"が出現、炎の玉さえ気をつければ楽な敵だが、この後に登場する"ガスト"が問題。腕を伸ばして攻撃してくるので、しゃがんでかわそう。

変身アイテムでドラゴンウォーリアに

はしごで下へ降りるとすぐに宝箱を発見。この宝箱の中に"ドラゴンウォーリア"に変身できる火のエレメンタルが隠されている。



変身のままダンジョン面へと進め!!

"ドラゴンウォーリア"に変身するとライフゲージが倍になるので、そのままダンジョン面に入ろう。

STAGE 1 ダンジョン面

上下に動く吊り玉と"ガスト"に注意

ダンジョン面に入って上へと登って行く。一番上の階にたどり着いてすぐ吊り玉が落ちてくる。交互に落ちてくる2つの吊り玉をかわしながら先へと進もうとすると"ガスト"が出現。気を抜いてはいられない。

変身アイテムめっけ!!

最上階の2つの宝箱のどちらかに風のエレメンタルが隠されている。"ドラゴンウォーリア"のままだったら取るな。



"ミヤータ"をやり過ごせ!!

この場所で何の注意も払わずに降りていくと"ミヤータ"の攻撃を喰らう。"ミヤータ"ははしごの途中で通り過ぎるまで待つのが得策。

"アンデットマン"が待っている

ダンジョン面に入ってすぐに"アンデットマン"の集団が待ち構えている。

迷わず素早く倒し、階段を上へと登っていこう。

いよいよ中ボスの登場

一番奥へと進んでいくと、中ボスが登場。厄介なことに、こいつは盾で攻撃をかわす。剣を振ってきたらジャンプでかわし、後ずさりしたところを攻撃すれば倒せるぞ。

いよいよ大ボス"イタクァ"とにかく手強い!!

中ボスを倒すと画面が切り替わり、大ボスが登場。右の顔が割れ"イタクァ"が出現する。中ボス以上に固く、しかも部屋の天井から尖った岩が降ってくる。岩に注意していると"イタクァ"が炎を吐いてくる……。岩をかわすタイミングと炎をよける場所をよく見極めながら攻撃しよう。2、3回の攻撃ではとても倒すことができないのでこまめな攻撃が要求される。顔が殻から出たときが集中攻撃のタイミングだ。ここまでくればコンティニューはここから。



◀とにかく固い"イタクァ"何度かコンティニューを繰り返していればタイミングがつかめるぞ。

ボナンザ・ブラザーズ

今までのセガのゲームとはちょっと違ったパステルカラーのコミカルなゲームがこれ。

セガ

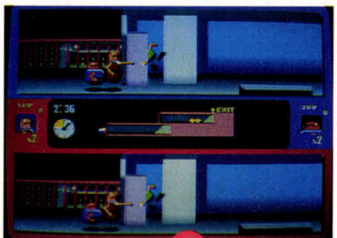
凸凹コンビのボナンザ・ブラザーズ、彼らは心優しい大泥棒だ。お宝をいただこうと、今日も美術館や銀行など、金めのものがありそうな場所に忍び込む。ところが番犬に吠え(ほ)られ、寝ているガードマンを起こし、ついには機動隊まで出動する始末。逃げ道には雇(やと)われ大男がしっかりと待ちかまえている。本当に目的は達成できるのだろうか?

とてもきれいなパステル調の画面と、グラデーション効果をふんだんに使った、ちょっと変わったコミカル・リアクションゲーム。

時間内にステージにある宝石を取って、気球で脱出!!

画面中央にステージの略図が映し出される。左側に表示されたタイマーの時間内にステージ内にある宝石を盗み、気球に乗って脱出するとステージクリア。ステージは全部で12、その他にボーナスステージまである。

見張りをショットで眠らせて、ジャンプで敵の攻撃をかわす。しかも略図を中心に、上下に凸凹のそれぞれの場所が映し出されるという親切設計。2P途中参加も、コンティニューも付いている。



◀1P、2Pの画面が上下で別々に動く。しかもそれぞれの画面がシンプルでわかりやすいのがうれしい。



◀中央にステージマップと宝石の位置が表示されている。

練習ステージもある!!

軽快なBGMとデフォルメされたそれぞれのキャラクターのコミカルな動きが何ともいえない魅力をかもしだしている。

このゲームのもう1つのウリが初心者や女の子にも遊べる親切設計だ。

というのも、練習ステージつき!! 練習ステージでは凸凹コンビの細かい操作が表示される。難しいゲームが多いなか、このおかしなキャラクターの動きに、きっと夢中になること間違いなし。マニアだけのゲームなんか、もういらない!!



◀ゲームスタート時にYES・NOの選択で練習面をセレクトできる。試してみると、意外なことまで教えてくれる?

宝石を守っているキャラクターもさまざま

宝石のある目的の部屋のドアを開けると、居眠りをしているガードマンがいる。ガードマンを起こしてしまうと、呼笛を吹いて仲間を呼んでしまう。盾を持った機動隊、かみついてくる番犬、皿を持ったコック、そして最後に雇われ大男……。ピストルを持っているガードマンや機動隊もいるので要注意。

このゲームは、キャラクターの組み合わせの動きがコミカル。そしてその動きでステージの難易度を上げていくというのが特徴でもあるのだ。



部屋のなかのワナが変!?

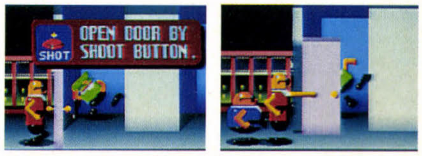
警備をしているキャラクターも変だけど、ステージ中にいろいろなイベントもおかしい。例えば、眠っているガードマンの前に空き缶が落ちていたりバナナが捨ててあったりと、昔懐かしいワナがたくさん用意されている。わざわざワナにはまってしまいそう。



◀バナナを踏むデブっちょキャラ。転び方も派手。

ドアでガードマンを倒せ!!

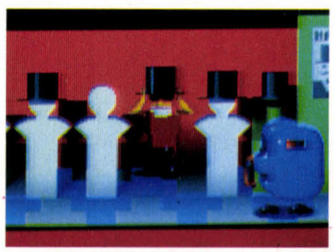
ドアの前で居眠りしているガードマンも起こしてしまうとやっかい。そこでこの技を使うと便利。思いっきりドアを開けて、ドアでガードマンを気絶させてしまうのだ。こうすればもう仲間を呼べない。



▲ドアの前に立って、思いっきりドアを開けてしまえ!! これで居眠りしているガードマンも怖くない。

こんなことでやり過ごせるの?

デパートの洋服売り場や、果物屋で警備員に出会ったときに使える技。写真のようにマネキンに変装したり、果物に化けて警備員をやり過ごせちゃう。なんか、どちらもまぬけな感じ。



◀マネキンに混じって帽子をかぶり変装する姿がとてもユーモラス。開発者の遊び心がこんなところからもうかがえる。

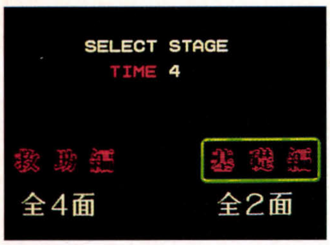
エア・インフェルノ

ヘリコプターを使った消火・救助をテーマとした超本格的な3Dシミュレーションゲーム。

タ イ ト ー



「エア・インフェルノ」はただのシュミレーションとはわけが違う。画像、操作、音声を、㊙技術によって限りなく本物に近づけてしまったのだ。例えば開発中にも、本職のヘリコプターのパイロットに操作してもらって意見を聞いたり、開発者自らヘリコプターに乗ったりと、かつてないほどの力の入れよう。きょう体は動かないものの、単純なグラフィックがよりリアルに見えてしまう原因がこんなところにある。



◀ゲームが始まると基礎編と救助編の選択ができる。基礎編は2面救助編は4面のステージが用意されている。

基礎編で飛行と消火の訓練をしよう

操作がリアルなので、コントローラーの操作に慣れるまでちょっと大変。そのために基礎編がある。基礎編は画面上にレバーやペダルなどの絵が出て操作方法を教えてくれる。

まず1面は飛行訓練のステージ。2本のサーチライトを通過してヘリポートに着地するのが目的。実際に操作してみると、着地の難しさに最初は苦労する。2面は消火と着地の訓練。8カ所のうちランダムに4カ所から火災が発生、これを消火するわけだがなかなか火は消せないし、ビルにぶつかることもある。しかも、風向きまであるところがリアルだ。



▲まず飛行マップが表示される。簡単に見えるけれど操作してびっくり。



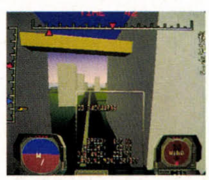
▲消火のポイントはできるだけ目的の場所に近づき、一気に消火。

4つの救助編もさまざま

救助編は4つ。タンカーの火を消して甲板(かんぱん)上のヘリポートに着陸する"タンカー火災面"。ビル火災を消火、その高層ビルの上にあるヘリポートに着陸する"高層ビル火災面"。ビルの屋上に吹く風の強さはハンパじゃない。3つ目が火山上空を通って島の反対側にあるヘリポートに着陸する"火山大噴火面"。火山岩がヘリを襲う。そして最後は、砂漠のどこかにいる遭難者の救出をしなくてはならない"砂漠に消えた考古学者面"。この面では、2本の誘導竜巻に襲われて進行方向がわからなくなり、レーダーが故障する。最終面だけあって難易度が高い。各面とも残り時間が表示され、時間内に目的を達成しなくてはならない。操作のコツは、自機の方向と目的地の方向を合わせ、左のゲージで高度を合わせながら進むこと。着地時は中央のランディングモニターをON、しよう。



▲タンカーとはいえ、障害物には注意しなくてはならない。けっこう難しい。



▲ビルとビルの間も忠実にシミュレートされているから驚き。ちゃんと通れる。

気になるステージの行き止まりってあるのか？

シミュレーションがリアルなだけに素朴な疑問が湧く。いったいどこまでシミュレートされているのだろう？　けっこう果ては近かったりして……。そこのところを開発担当に伺ったところ、「ワンコインでは果てまでは行けない」という答えが返ってきた。ぎりぎりまできちんとシミュレートしてあるのだ。

キャメルトライ

回転する画面上をパドルを巧みに操作してボールを転がし、ゴールへ導く異色のゲーム。

タ イ ト ー

パドルを使って画面を回転させ、時間内にボールをゴールまで転がす。ボールは画面の傾きによって転がるものの、重力・フロアの材質が微妙に作用して、思ったように転がらない。そこが面白い。また、シェイクボタンによって画面を震動させ、ボールをジャンプさせたりスピードを変えたりもできる。



▲画面上にはさまざまな仕掛けがあり、転がすだけのゲームが面白く味付けされている。



▲これだけ画面を回転させたゲームって、今まであった？目が回りそう。

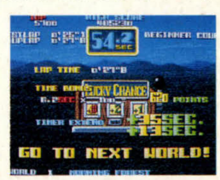
難易度が違う4つのコースがある

コースは"トレーニング""ビギナー""エキスパート""スペシャル"の4つ。すべてを合わせると30コースにもなる。"トレーニング"コースにはゲーム説明があって、ボールの動きが遅いなど、初心者向けの親切設計になっている。

ラッキーチャンススロットでタイムを加算!!

ゴール時の残りタイマーが10秒未満のときにスロットマシーンが出現、3つのリールの出目合計がボーナスタイムとして加算されるのはうれしい。ただし、"スペシャル"コースでは出現しない。うまい奴はそれなりに苦労してもらおうというわけ。ただボールを転がすゲームと笑っていられるのも今のうち……？





▲ルーレットゲームができてしまうなんて、思ってもみなかった。



縦スクロールの本格的なシューティングゲーム。迫力ある画面に、釘づけ間違いなし！

コ　ナ　ミ

2020年、地球に巨大な隕石が飛来した。が、それはただの隕石ではなく、実は異星文明から侵略と改造のもくろみをもってやってきた人工脳だったのだ。

それ自体が意志をもつ人工脳……。それらは地球の兵器テクノロジーを吸収し、複製した戦車や戦闘機群で人類に宣戦布告してきたのである。この人類の危機に、最後の切り札として超プラズマ制御技術を応用した新型兵器が投入された。作戦名「トライゴン」!!

スピード感ある縦型シューティング

このゲームの特徴は、通常攻撃とスーパーウェポンの派手さ、スピーディな高速スクロール、そして大きなキャラクターの出現にある。２P同時プレイ時の特別攻撃も面白い。なお、通常攻撃では弾数が多くなる〝バルカン〟と、弾の方向が変わる〝スプレッド〟があって、各々５段階にパワーアップするのだ。

パワーアップアイテムは、編隊で登場する敵を全滅させると出現、V（バルカン）とS（スプレッド）に点滅する。この点滅するアイテムの取り方でパワーアップする武器が変化するわけだ。他に１UP、ボーナスアイテムもある。

画面上に出現するアイテム

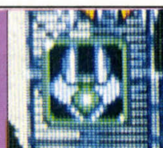


２P時にも特別なアイテムが出現

１Pと２Pでアイテムの使い方が変わってくるのがこのゲームの特徴の１つ。

２Pでは４種類のトライゴンアイテムが出現、このアイテムを取ると２P共同攻撃ができる。

ハンティング・トライゴン



互いの中心でレーザーを放射、ボスが出現するとロックオン。

ツイン・トライゴン



互いの中心から対角線の方向に攻撃できるアイテムだ。

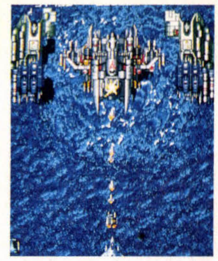
▲この他に、シングルショット攻撃ができる〝シングル〟、爆雷を発射して一定範囲の敵を誘爆させる〝ブラスト〟がある。

敵キャラの大きさにびっくり!!

各ステージに登場するボスキャラたちの大きさがすごい！　画面いっぱいに出現、キミの操る自機に攻撃を仕掛けてくる。しかも分裂、合体をする敵キャラまでいるのだから驚きだ！



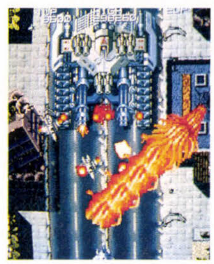
▲自機の頭上をフルスピードで通過する敵キャラ。



▲いままさに合体をしようとするボスキャラだ。

〝ドラゴン・レーザー〟と〝ライトニング・ソード〟の威力がすごい！

自機の攻撃のなかで最も派手なのが〝ドラゴン・レーザー〟と〝ライトニング・ソード〟。画面上の特殊アイテムを取るとスペシャルウエポンとして画面全体の敵を攻撃できる。



▲画面上を暴れ回る〝ドラゴン・レーザー〟。

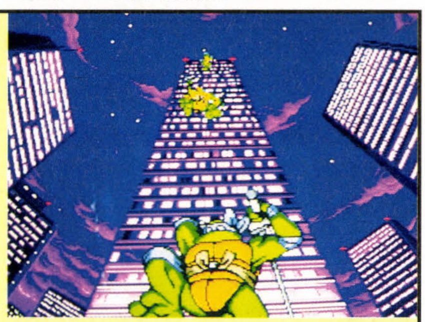


▲直線の威力がすごい〝ライトニング・ソード〟

TURTLES スーパー亀忍者

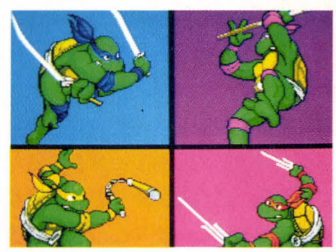
今アメリカの子供たちに大人気!!
忍者亀が主人公のアクションゲーム〝T.M.N.T.〟だ。

コ　ナ　ミ

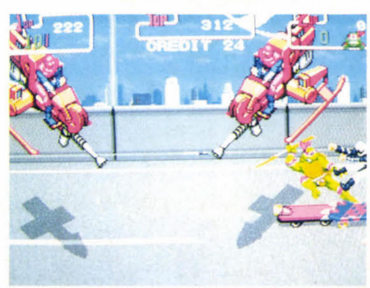


アメリカを舞台に〝レオナルド〟〝ミケランジェロ〟〝ドナテロ〟〝ラファエロ〟の４匹の忍者亀が、悪の軍団〝フット・クラン〟に闘いを挑む。

ユーモラスなキャラクターと特徴あるステージに夢中になれる、痛快なアクションゲームが『T.M.N.T.』だ。



▶４匹のキャラクターが使う武器は、剣・棒・ヌンチャク・サイと個性的。しかも立っているだけでユーモラスなキャラクターだ。



◀スピーディなスケボーのシーンなど、各ステージ特徴ある作りになっている。

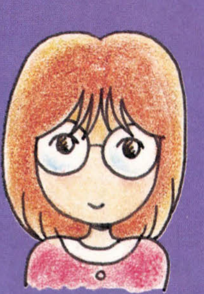
Vol.3

メガドラ達人講座

今月号のお題

『時の継承者ファンタシースターIII』
『ソーサリアン』

はろー、岡田真弓でございます。今月はあんまり意地悪なゲームがなくてよかったね。だけど、おかげでこのコーナーへのハガキが激減してしまった。そういうわけで今回は、「小数弱者救済特集」なのだ。



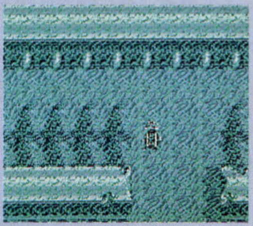
『時の継承者ファンタシースターIII』オラキオの剣はどこに？

まずは「ファンタシースターIIIの3世代目で“5つの武器”を集めなければならないのですが、“オラキオの剣”のありかがわかりません」という、新潟県の浅野和之君からの質問。

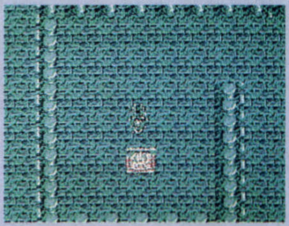
ええとね、ケインのお城がある世界に、海底神殿があったのを覚えてるかな。ゲームの序盤、そこで船頭のおじいさんが古い言い伝えの唄を教えてくれたよね？ そのなかに、オラキオが“黒き剣”を投げて、邪神の名を水底に封じたという一節があったはずなんだけど。ずいぶん前の話だから、もう忘れちゃったかな？ このゲームでは、言い伝えには必ず重要なヒントが隠されているから、しっかりメモっておこうね。



変形したシーレンで神殿へ向かう。サブマリンパーツは持ってる？



神殿の中。ここではサブマリンシーレンになり進んでいく。



ついに宝箱を発見！この中に〝黒きオラキオの剣〟が収められている。

『ソーサリアン』シナリオ6＆8の大ボスの倒し方

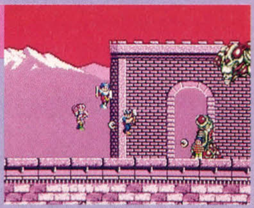
お次は、ソーサリアンのワンポイントレッスン。シナリオ6「魔法使いの弟子」＆シナリオ8「マリオネットの館」の大ボスの倒し方だ。どっちも、倒すのにアイテムが必要なんだよね。

では、シナリオ6から。まず1度戦ってみて、こっちの攻撃が通用しないことがわかった時点で、校長先生に助けを求めにいこう。すると必要なアイテムの情報をくれる。危険をおかしてトート君に話を聞いてみると、どうやらそれは「窓の外」にあるらしい。ほら、窓っていえば、いかにも怪しい場所が1つあるでしょ？

シナリオ8の大ボスを倒すには、「銀のハサミ」というアイテムが必要。これは、マリオネットの王の玉座を調べれば手に入る。念のために言っとくけど、マリオネットの王は逆立ちしたって倒せないよ！

それぞれ必要なアイテムを手に入れたら、いよいよ大ボスと対決。死なない程度にがんばってねー。

シナリオ6 大ボス



体が2つに分離しているギラウディア。両方から攻撃してくるぞ。

シナリオ8 大ボス



悪魔に魂を売り、恐ろしい魔力を手に入れた男。こいつがボスだ。

そうそう、PSIIIに関してはもう何通かハガキが来てたんだけど、詳しい状況が書いてないから答えてあげられないの。少なくとも現在何世代目のどのキャラが主人公になっているのかは明記してほしいし、できれば今持っている重要アイテム（お店に売りに行っても「売らないほうがいいですよ」と言われるもの）や、行ってみた場所なんかも教えてくれるとうれしいんだけどな。

それでは、また来月（あるのかなあ？）まで、ご機嫌よう。

メガドラ達人講座はみんなからのハガキを待っている

このコーナーはみんなのハガキの中から質問の多いものを選ぶので、どんどん送ってくれ。

応募先　〒102東京都千代田区九段南2-3-26井関ビル　（株）日本ソフトバンク「BEEP！メガドライブ編集部」メガドラ達人講座まで

Vol.3

メガドラ裏技リーグ

君もメガドラ界のメジャーリーグを目指せ！

時の継承者ファンタシースターIII

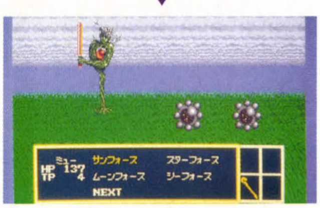
戦わずに経験値とお金を稼ごう 3A

戦闘シーンで先手を取った時、テクニックを使えるパーティーの１人が、持っているTPより消費量の多いテクニックを使う。そうすると“TPが足りない”と表示されるので、Bボタンでキャンセルする。すると戦わずして経験値とメセタがもらえるのだ。

（神奈川県・広瀬　勲・17歳）



そう多くはないが、先手を取れる時もある。



ミューがTP４の残量で、サンフォースを使おうとするが……。



当然TPが足りない。そこでBボタンでキャンセルだ。



戦わずに経験値とお金がもらえたぞ。

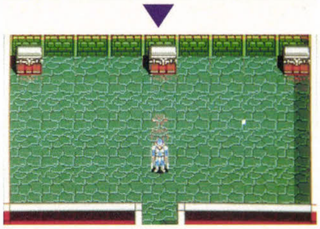
別バージョンで遊んでみよう 3A

普通にゲームを始めると、地下牢へ入れられてからリナに助け出されるが、マーリナに会う前にレザーブーツを売って、そのお金でイグザオカリナを買い、地下牢から脱出すると……。まず王様に会って話を聞いてみよう。おもしろいので、ぜひやってみてください。ただし、ゲームはそこで終わりです。

（愛知県・佐野直樹・17歳）



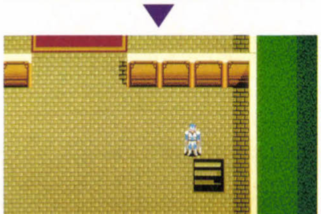
道具屋でイグザオカリナを買っておこう。



結婚式後に地下牢に幽閉される王子ケイン。



ここでイグザオカリナを使うと……。



脱出成功。ここから別の（とっても短い）シナリオが始まる。

王様とお話すると……









城から出ることもできず、牢に戻って宝箱を開けるとリナが助けにきたはずなのに、何の反応もない。



結局はリセットだ!!

アイテム使用によるテクニック効果とTP無限回復 3A

武器や防具のなかには、ＰＳⅡと同じくアイテムとして使うと、テクニックの効果を示すものがあります。効果は下記のとおりです（※のある武器、防具は移動中にも使えます）。また、スターフォース、ザンの効果を示す武器、防具、またはスターアトマイザーを戦闘中に使うと、ＴＰが２～10回復します。

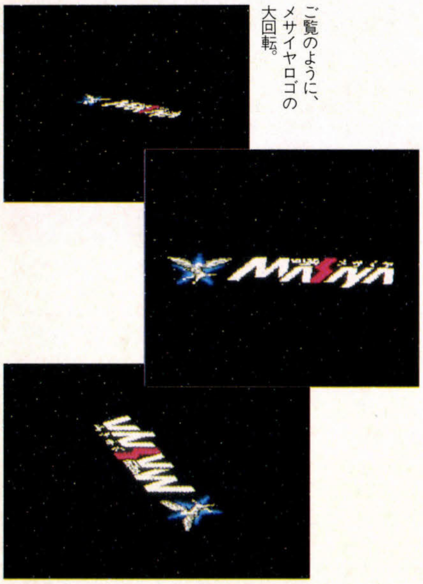
（茨城県・小坂誠一郎・16歳）

テクニック効果	アイテム名
フォイエ	怒りの剣、灼熱の弓、日食の鎧、雪の冠
ザン	風のリボン、ストームギア
ロー	嘆きの爪、混沌の爪
バランス	古のベスト
アンバランス	哀れみのナイフ、グリーンスリーブ
サンフォース	※朝焼けの兜、※静謐の盾、※誠意の袖
スターフォース	コメットチェスト、星のフィブリラ
ムーンフォース	※星座のベスト
ライズィング	虹のバンダナ

メサイヤロゴ大回転 A

タイトル画面の時にリセットして、その直後のメサイヤロゴ回転中にコントローラーを２コンに差し替える。そして方向ボタンの右上＋Ａボタン＋Ｃボタンで、メサイヤロゴを方向ボタンで自由に回転させることができるのだ。

（兵庫県・ミスター珍・22歳）



ご覧のように、メサイヤロゴの大回転。

重装機兵レイノス

AIMING MODEをゲーム中に変更 A

ゲーム中でポーズ状態の時に、Ａ・Ｂボタンを押しながらＣボタンを押すと、“AIMING MODE”（操縦方法の変更モード）に変更できる。

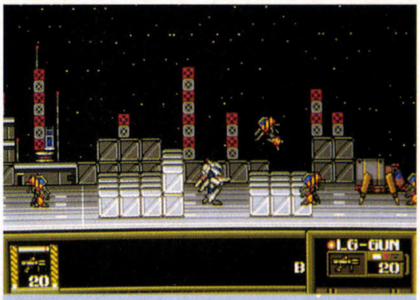
（千葉県・高田健一・18歳）



ゲーム中にはい、ポーズ。



下覧の表示ＡとＢを見てくれ。



落ち着いて操作しよう。

メガドラ裏技大募集！

■メガドラ裏技リーグは、読者の皆さんから寄せられた裏技のハガキのなかから、裏技のグレイドによって毎号メジャーリーグから１Ａまでを、編集部内のコミッショナー委員会が判定し選定するものです。

■同一の裏技が複数寄せられた場合は、その中から抽選で１名を選び、代表とさせていただきます。■賞には、メジャーリーグ、３Ａ、２Ａ、１Ａがあり、賞に応じてそれぞれ5,000円、3,000円、2,000円、1,000円の図書券を差し上げます。■また、毎年１回優秀者のなかからベストナインを選び、本誌誌上で発表します。ベストナインには、希望のゲームソフト２本を差し上げます。

ハガキの書き方

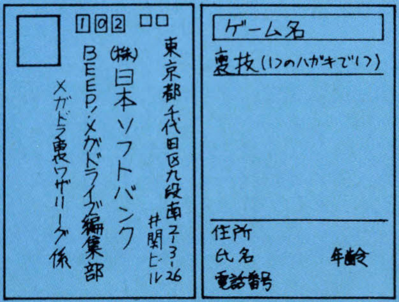
ハガキの裏に、ゲーム名を書き、その下に裏技の内容をできるだけ具体的にまとめて書いてくれ。そしてさらにその下に、自分の住所、氏名、年齢、電話番号は必ず明記すること。

宛先

〒102 東京都千代田区九段南2-3-26　井関ビル

(株)日本ソフトバンク　ＢＥＥＰ！メガドライブ編集部　メガドラ裏技リーグ係まで

（例）



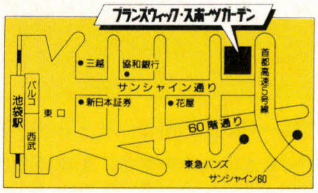
ハイパーボウリングだぞ!

★★★★★★★★★★★★★

いまや遊びは自分でクリエイトする時代



池袋ブランズウイック・ボウラービジョンはゲームアイデアを待っている!



東京都豊島区東池袋
1—30—1

ボウリングって日本人向きだ

ボウリングを初めてやったのは、5歳の頃。正月に親戚の家へ行った時、「近所にレイクボウルってのができたから行ってみようか」と誘われたんだっけ？　でも5歳の子供には、ボウリング場のハウスボウルは合うものがなかったので、両手で投げていた記憶がある。無心で投げているとストライクが出た。うれしくて、毎年正月にはおじさんや、従兄弟(いとこ)を誘ってボウリング大会を開いていたものだ。

そのころは第2次ボウリングブームと呼ばれる時代で、中山律子や須田開代子がしのぎを削っていたと思う。ボウリング場も大盛況で、40分50分待ちも当然といった状態。ところが小学校6年の頃、その行きつけのレイクボウルがつぶれちゃった。理由がわからなかったので、おじさんに聞くと、「ボウリングブームが去ったからだ」と言ったんだ。

しかし、ボウリングブームが去った今、ボウリング人口は3050万人にものぼっているそうだ。ブームは去っても、ボウリングは大衆にすっかり根をおろして、ファミリースポーツになったんだね。でもその間、ボウリングは目新しい変化ってなかったはずだ。近年の革命といえばスコアのコンピュータ化くらいのものだしね。



ブランズウィックは遊びがいっぱい

ところが、そのボウリング業界にいっきに革命を起こそうとしているのが、ＢＥＥＰ／メガドライブ4月号で紹介したブランズウィック社のボウラービジョンだ。

ここではテンピンボウリングの他にハイテクを駆使したシステムで、ゲーム感覚のボウリングがいくつか楽しめるようになっている。コンピュータゲーム（もちろんチップをベースとしたゲームだから、広い意味でコンピュータゲームだといえる）感覚のボウリングだ。ほら、近頃のキッズはあきっぽいでしょう。ベーシックなテンピンボウリングは、確かに3050万人ものボウリング人口を生んだけどさ、それだけじゃものたりないってんで、このボウラービジョンが6年の歳月をかけてシカゴから上陸してきたわけ。このブラウンズウィックは、4階5階がボウラービジョンとなっていて、2階はアミューズメントスペースなのだ。ここではビリヤードからアーケードゲーム、卓球、エアホッケー、ゴルフ、カラオケとまるでおもちゃ箱をひっくり返したような大騒ぎスペース。客層は学生中心で、読者と同じような高校生も多いぞ。ここにくれば遊びに事欠かないって感じだね。





コンピュータゲーム感覚でプレイしよう

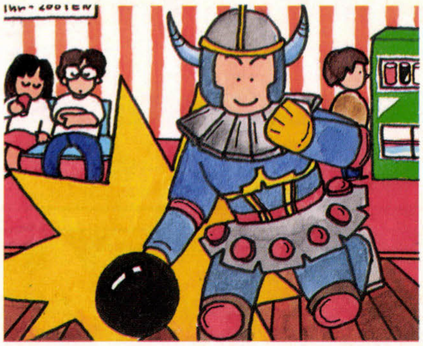
ボウラービジョンでは、現在6種類のゲームが稼動中だけど、コンピュータゲームに詳(くわ)しい本誌読者の中には、この記事を読みながら、こんなゲームがあったらおもしろいんじゃないかな？　なんて早くもアイデアが浮かんでいる人も多いと思う。

ただピンを倒すことを競うのではなく、ランダムに番号を書いたピンが並べられ、特定のピンをうまくねらって進行するスゴロクふうボウリングなんて、ちょっとおもしろいんじゃないかな。

さらに、もっとコンピュータゲームよりに考えてみるのもいいだろう。例えば、ドラクエタイプのＲＰＧふうゲームに仕立て、仲間とパーティーを組んでプレイする。ピンはザコキャラで、ランダムに現れるから、そいつを倒すのにある程度のテクニックは必要だ。時にはイベントピンというものも登場し、それを倒すと、貴重な情報が得られたりする。

とまぁ、あれこれゲームアイデアも広がっていくけど、あくまでもボウリングだから、ピンを倒すのが基本だね。





ボウラービジョンで稼動中のゲーム

パーボウリング
ゴルフの要素を取り入れたもの。バラバラにセットされたピンをいかに少ない投球数でクリアするかを競う。

クラップシュート
アメリカで流行のクラップを取り入れたもの。サイコロの出目によってランダムにセットされたピンを4球の持ち球で倒す。

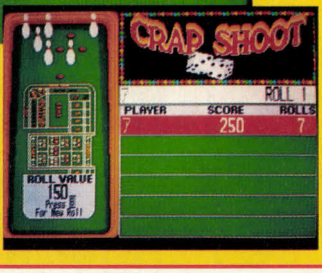
クリア・ザ・デッキ
ピンを航空母艦のミサイルに見立てている。10本倒すまで次のフレームへ進めないので、持ち球の範囲でいかに少ない投球数でクリアするかが勝負の分かれ目。

フルショット
ストライクチャレンジゲーム。１投ごとに次のフレームに進む。20フレームで合計何本倒せるかを競う体力派ゲーム。

カルーセル
ルールはテンピンボウリングと同じだが、１フレームに１本ピンが外されている。楽なようで難しいのがこのゲーム。



◀人気ナンバーのパーボウリング。アンダーパーは非常に難しい。



▶クラップを取り入れただけあって、ギャンブル色もうかがえる。

ゲームアイデア大集合！

ここまで読んでくれた読者のみんなの中には、将来ゲームクリエイターになりたいと思っている人や、メガドライブのゲームに飽(あ)き足らないと思っている人も大勢いると思う。日頃のこうしたパワーを、この際一度形にして腕試ししてみてはどうだろう。君達が日頃鍛(きた)えた審遊技眼(ゲームを見る目)（造語）で、腕をふるって応募してみてくれ。もちろんただでとは言わないぞ。総額200万円相当の豪華商品が君達を待っている。

テーマは、ボウラービジョンを使ったニューゲームのアイデアだ。アイデアは、ありきたりのものではなく、斬新(ざんしん)であればあるほど結構。ボウラービジョンにこんなゲームがあったら、もっとコンピュータゲームのファンも気軽に楽しめるぞ、というアイデアがあったら、どしどし送ってもらいたい。

問い合せは03―230―7689まで。

[募集要項] ボウラービジョン・ゲームアイデアコンテスト

募集テーマ／ボウラービジョンのシステムを使った新しいゲームのソフトに関するアイデア

募集方法／市販のＢ５版レポート用紙２枚程度にアイデアをまとめてください。３枚目に住所、氏名、電話番号を記入のこと

締切／1990年７月31日必着

発表／ＢＥＥＰ！メガドライブ10月号（９月８日発売）誌上

募集にあたって／ボウラービジョンがどういうものか一度試してみたいと思う人は、下記の送り先へ〝トライアル・チケット希望〟とハガキに書いて送ってください。無料で１回ボウラービジョンを体験できるトライアル・チケットをお送りします

作品の送り先／〒102 東京都千代田区九段南２―３―26 日本ソフトバンク ＢＥＥＰ！メガドライブ編集部内ボウラービジョン・アイデアコンテスト係

主催／日本ブランズウィック

協賛／ＢＥＥＰ！メガドライブ



1名 ■ブランズウィック賞 NEC PC-98RS21 フルセット



2名 ■ボウラービジョン賞 NEC PC-9801n



3名 ■ベストクリエイター賞 ヤマハ ティファニー AST-C15



3名 ■ベストアイデア賞 日立 VM-C1

10名 ■パーフェクトゲーム賞 ボール+ボールケース+シューズ



50名 ■BEEP！メガドライブ賞
セガ ムーンウォーカー
テクノソフト サンダーフォースIII
アスミック リングサイドエンジェル
ナムコ フェリオス
ウルフチーム AXIS 他

謎の新隊長ゴッド。この生けるお地蔵さんの正体や如何に!?



恐るべし、巨大ゴッド隊長！これじゃ9Xは必要ない!?



次号作者急病予定のためお休みっ!!

タダほどウレしいものはないっ！

BEメガ読者プレゼント

応募方法

48ページのアンケートハガキに全て答えて、切手を貼って送ってね。締切は７月８日(当日消印有効)。なお、当選者の発表は９月号の「びーぷるらんど」で。

※製品の都合上、発送に日数がかかることがあります。また、ゲームソフトに関しては発売予定ですので、製品化されないこともあります。ご了承ください。
※誌上で発表後１カ月以上経っても製品が届かない場合は、お手数ですが当編集部宛にご連絡ください。（TEL03-230-7689 7月以降は5488-1317）
※宛先不明等により、製品が返送されるケースがかなりあります。住所はわかりやすい文字で書いてください。

1 コラムス

●発売元：セガ
●定価：5,500円

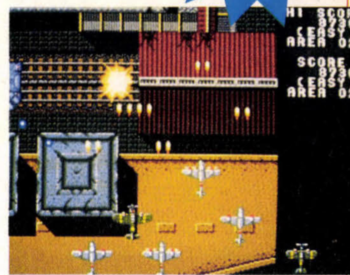
5名



2 大旋風

●発売元：セガ
●定価：6,000円

5名



3 サンダーフォースIII

●提供：テクノソフト
●定価：6,800円

3名



4 徳永克彦サイン入り写真集「スーパーブルー」

F-14などの大迫力空撮シーンから、危機一髪墜落(ついらく)寸前の脱出シーンまで、衝撃の写真集だ。
●ＣＢＳソニー出版刊
●提供：セガ

1名



5 G-L.O.C.小冊子「Gの衝撃」

徳永克彦氏が監修した、オリジナルストーリー＆攻略法をまとめた小冊子。
●提供：セガ
●非売品



20名

6 ダイナマイトナース

自分の病院でだけは人を殺すな！……それには危険な患者をよそへまわすに限る!?
●発売元：ホビージャパン
●定価：2,300円

1名



1名



7 ウルフ・チーム オリジナル腕時計

いよいよサードパーティー参入!! 文字盤にウルフ・チームのロゴが入った腕時計。フォーマルなデザインだから、場所を選ばずどこでもＯＫ！
●提供：ウルフ・チーム
●非売品

8 ウルフチーム・ロゴ・ステッカー

発売が待たれる『AXIS』。いま注目のウルフをキミのものに！
●提供：ウルフチーム
●非売品



12名

9 NEO·GEO SOUND POWER —G.S.M.SNK 2—

ＳＮＫの究極のニューハード「NEO·GEO」。その新作ゲーム５本のオリジナル・バージョンを収録。
●提供：ポニーキャニオン
●定価：ＣＤ／ＣＴとも¥2,500

3名



3名



10 AFTER BURNER／S.S.T.BAND

体感ゲームの名曲が新アレンジで登場。いまやS.S.T.BANDのテーマ曲ともいえる『アフターバーナー』のテーマ。そのリメイク＆リミックス、ＳＥコレクションなどを完全収録。

INFORMATION

ファッションにDCブランドというものがあるように、ゲームにもDCブランドがあってもいいじゃないか。と思う今日この頃。DCブランドとは、デザイナーズ&キャラクターズ・ブランドのことで、早い話がメーカー名や規模に関係なく、グレイドの高い商品を提供してくれるところのこと。メガドライブのサードパーティーの中にも、メーカー名はメジャーというわけではないが、質の高い作品をコンスタントに発表しているところがある。こうしたブランド化したメーカーが増えてくれば、さらに強力なメガドライブの時代が生まれそうな気がする。本誌は、これからもそんなメーカーを応援していきたい。

8月号は、
7月7日発売です。



質問テレフォン

質問テレフォンは、本誌の内容に関するものに限ります。ゲームのヒント等は、お答えしません。

03・230・7689 月曜日～金曜日の午後4時から6時

本誌では、メガドライブのゲームその他一般記事関連の原稿を書ける人、編集雑用のできる人を募集しています。

【資格】
18歳以上で東京近郊在住の人。ある程度文章力のある人（ライター希望の人のみ)。ゲーム以外にも趣味のある人。
【応募要項】
ゲームやハードに関する感想や批評（テーマは自由)を400字以内(書式自由）にまとめて、履歴書といっしょに郵送してください。
採用の場合はご連絡します。1ヵ月たっても連絡がない場合は、不採用と了解してください。

STAFF

編集長　川口洋司
副編集長　近藤　裕
編集スタッフ　白勢房枝　福田信之　桑原　修　阿部　潤
セザール松本　大内めぐみ　錦織　正　羽山大輔　三浦　孝（スタジオハード）田中成美　吉岡聖乃（メディアミックス）
編集アシスタント　秋山未来　佐々木功一　吉村勇子
編集協力　井上　滋　岡田真弓　折原光治　花島　新　原　頼一　森崎雄司
山田淳一　木川存美　セザール松本　吉野家牛兵衛　三ツ浦孝志
大内みどり（スタジオハード）
レイアウト　アートサプライ　石原賢二　ギャングランド　土井野修清
渡部玉美　　蝦名文伸　星　淳二（スタジオハード）
松井　淳（メディアミックス）
フォトグラフ　蒲生晴夫　鬼頭栄次　佐々木彩子
イラスト　大谷かおり　木村久美子　近藤ゆたか　徳永　健
中元正敏　滑子堂本舗　日高水泳部　森コギト　八重樫彩蔵　山本光彦
校正　アレフ　印刷　大日本印刷株式会社

アンケートハガキの書き方

別紙アンケートハガキに該当する番号を書いてください。

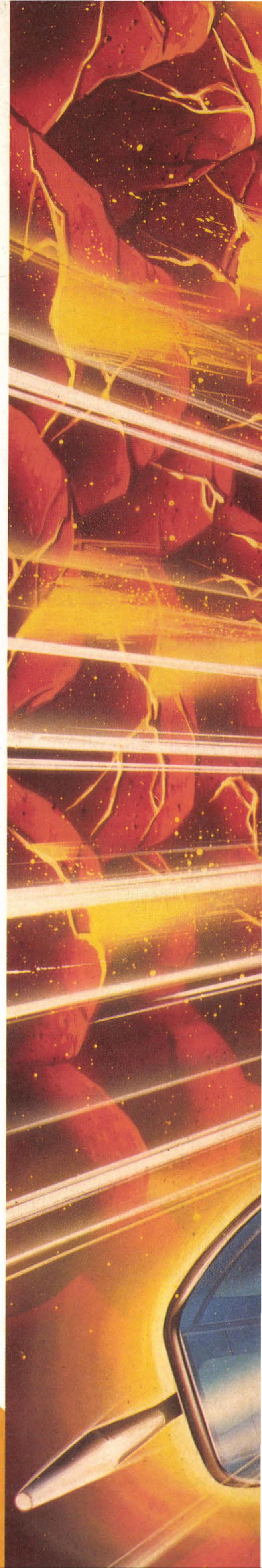
①性別
①男性　②女性
②年齢
①10歳未満　②10～13歳　③14～16歳　④17～19歳　⑤20～24歳　⑥25～29歳　⑦30～35歳　⑧36～39歳　⑨40歳以上
③学校・職業
①小学生　②中学生　③高校生　④大学・大学院生　⑤短大・専門学校生　⑥予備校生　⑦事務職　⑧営業・販売職　⑨専門・技術職　⑩管理職　⑪技能・労務職　⑫自営業　⑬自由業　⑭アルバイト　⑮無職　⑯その他
④ゲームマシン利用状況
①1日に1回　②2日に1回　③3日に1回　④1週間に1回　⑤2週間に1回　⑥1ヵ月に1回　⑦ほとんど利用しない。
⑤よく読むゲーム誌(何冊でも)
①ファミコン通信　②ファミリーコンピュータ・マガジン　③マル勝ファミコン　④ファミコン必勝本　⑤GBプレス　⑥ゲームボーイ　⑦月刊PCエンジン　⑧マル勝PCエンジン　⑨PCエンジンファン　⑩MSXマガジン　⑪MSXファン　⑫ログイン　⑬コンプティーク　⑭POPCOM　⑮マイコンBASICマガジン　⑯テクノポリス　⑰ゲーメイト　⑱メガドライブFAN　⑲その他
⑥よく読む雑誌(何冊でも)
①少年ジャンプ　②少年マガジン　③少年サンデー　④ヤングジャンプ　⑤ビジネスジャンプ　⑥ヤングマガジン　⑦ビッグコミック　⑧ビッグコミックスピリッツ　⑨モーニング　⑩アクション　⑪ホットドッグプレス　⑫ポパイ　⑬宝島　⑭その他
⑦本誌を何で知りましたか？
①書店で　②人に教えられて　③雑誌広告で　④その他
⑧当社のゲーム誌を購読したことがありますか？
①BEEP
②BEEP！メガドライブ(　　　　)号
③ゲームボーイLIFE(　　　　)号
④決定版！RPGガイド
①～④のすべて
⑨BEEP！メガドライブに対する希望
①隔週刊化する
②定価を下げる
③フロクをつける
④その他
⑩7月以降発売のメガドライブのソフトで買ってみたいものは？
⑪移植してほしいゲーム（全般／タイトル名）は？
⑫あなたがベストorワーストゲームだと思うメガドライブソフトは？

World of Technology

Tecno Soft ®

サンダーフォースIII

THUNDER FORCE III



絶賛の嵐が吹き荒れた「サンダーフォースII MD」に続き 更に磨きをかけた本格派シューティングが帰ってきた…

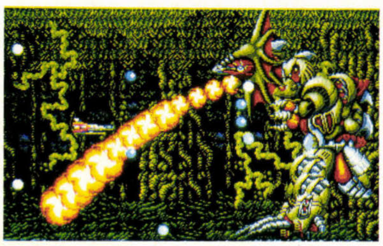
メガドライブ独特の機能である、ラインスクロール等の新技術を駆使し、数々の大型仕掛けも満載。しかも前作「サンダーフォースII MD」で好評だった横方向スクロール面のみの構成になるなど、シューティングゲームに求められる要素を随所に導入しました。そのほか兵器の強化、キャラクターの大型化、自機のスピード調節機能の搭載など広範囲においてもパワーUP!!

更に音声面ではクリアなボイスとサウンドに加え、効果音までもステレオ対応で臨場感をいっそう強化。

魅力あふれる機能を満載し、STGファン待望の新作いよいよ登場です!!

6月8日発売!

価格¥6,800(税別)





'90東京おもちゃショー出展!

6月10日(日)日本コンベンションセンター(幕張メッセ)

ブース番号6004

※前作Herzog zweiのパッケージ紙を持参された方にはゲーム参加で素敵な景品をプレゼント!! GAL'sクラブもみなさんを待ってま〜す♡



今回の「サンダーフォースIII」では、テクノソフトGAL'sクラブのKAORUがボイスで登場しています。
応援してくださいね♥

株式会社テクノソフト 〒857 長崎県佐世保市福石町4-14 Phone 0956-33-5555


ド迫力!!スーパーシューティング誕生!!
MEGA DRIVE

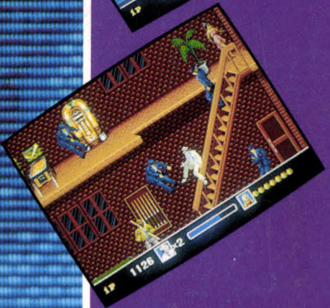
SEGA®

ついに上陸!! マイケルが君へ贈る、ダンシングアクション!









MOONWALKER

マイケル・ジャクソンズ ムーンウォーカー™

★ゴキゲンなサウンドとアクションが爆発!

Mr. BIGひきいる悪の組織に、子どもたちが狙われている。
その時、世界のスーパースターマイケルが立ち上がった。
彼こそは、コスモの使者「ムーンウォーカー」。
捕らわれた子どもたちを救うために、
ダンシングパワーを爆発させろ。

8月発売予定
6,000円
標準小売価格

ゴーストバスターズ

GHOSTBUSTERS™

オバケ退治は オレたち幽霊退治人が引き受けた!





ニューヨーク名物のイタズラオバケが出没したぞ。
そこで我らがゴーストバスターズの出動だ。
しかし、魔界のボスを倒さなければ、
街に平和は訪れない。

6月下旬発売予定
6,000円 標準小売価格

興奮ひきだす16ビットのハイパワー

MEGA DRIVE
16-BIT メガドライブ



21,000円
標準小売価格

※メガドライブカートリッジは、メガドライブ専用のゲームソフトです。
※記載価格は消費税抜きの価格です。

株式会社 セガ・エンタープライゼス

お問い合わせは 東京都大田区羽田1-2-12 〒144
電話 03(742)7068 本社お客様サービスセンター

Printed in Japan T4911765907489 雑誌17659-7